



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACION MENCION EN ENTORNOS DIGITALES

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

Diseño de un entorno virtual de aprendizaje como apoyo educativo para el desarrollo de habilidades blandas

Autores:

Manuel de Jesús García Sacón
Blanca Herminia Cardenas Campuzano

Tutor:

PhD. Felipe Manuel León Cáceres

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

A mi padre, quien me ilumina desde su descanso eterno. Su ejemplo y enseñanzas continúan guiando mis pasos y brindándome fortaleza en cada desafío que enfrento.

A Ronald Andrés y José Luis, mis hermanos, que desde la distancia trabajan incansablemente por un mejor futuro para sus familias. Su esfuerzo y dedicación han sido una fuente constante de inspiración.

A mi mami Fanny, quien con amor y dedicación ha estado presente en cada etapa de mi vida. Gracias por tu apoyo incondicional y por ser mi pilar en los momentos más difíciles. Y a todos aquellos que, de una u otra forma, me motivaron a seguir preparándome académicamente, les agradezco profundamente. Este logro no habría sido posible sin sus palabras de aliento y confianza en mí.

Manuel de Jesús García Sacón.

A mi compañero de vida, mi esposo Bryan Tumbaco, por tu amor, paciencia y comprensión. Gracias por creer en mí, por impulsarme durante toda mi carrera y el pilar principal con su apoyo constante. Ha sido mi roca, mi compañero inseparable, de calma y consejo en todo momento. Gracias por estar a mi lado en cada paso del camino, por celebrar mis triunfos y por consolarme en los momentos de desafío. Tu amor y apoyo incondicional han sido el motor que me impulsa a alcanzar mis metas. Estoy eternamente agradecida por tenerte a mi lado. Te amo.

Blanca Herminia Cardenas Campuzano





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a los actuales integrantes de Ñawi Ballet Folklórico. Su paciencia y comprensión en la espera para retomar nuestras actividades culturales durante mi preparación académica han sido invaluable. Gracias por su apoyo constante y por mantener vivo nuestro compromiso con la educación a través del arte y la tradición.

A mi amada mami Fanny, por saber sobrellevar mi ausencia temporal durante este tiempo de estudio. Gracias por tu comprensión de haber comprometido tanto de mi tiempo en la preparación de esta maestría.

También a mis amigos, quienes tuvieron que soportar mi ausencia, les agradezco su paciencia y por seguir estando presentes, aun cuando el tiempo no me permitió compartir con ustedes como antes.

Manuel de Jesús García Sacón.

A Dios, por permitirme llegar a este momento especial en mi vida. A mi madre por ser la persona que me ha acompañado en cada etapa, por su esfuerzo, paciencia y por generar mis ganas de triunfar en la vida.

Blanca Herminia Cardenas Campuzano



La Universidad para todos



RESUMEN

Esta investigación aborda el impacto del diseño de un entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación básica particular Minerva. El problema investigado surge ante la creciente necesidad de integrar habilidades blandas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la creatividad, en los programas educativos, particularmente en contextos de aprendizaje virtual. El propósito del estudio es diseñar un entorno virtual de aprendizaje que promueva el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes. El enfoque metodológico es mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. A través de encuestas, entrevistas y observación directa, se recopilan datos sobre el impacto del entorno virtual en el aprendizaje de los estudiantes. El alcance de la investigación es exploratorio y descriptivo, con un diseño transversal que analiza el impacto a corto plazo de la implementación del entorno virtual. Entre los resultados más destacados, se encontró una mejora significativa en las habilidades blandas de los estudiantes, en particular en áreas como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. La propuesta consiste en la creación de un entorno virtual flexible y adaptado a diferentes estilos de aprendizaje, integrando herramientas de comunicación, colaboración y recursos multimedia. Las conclusiones subrayan la efectividad del entorno virtual para promover el desarrollo de habilidades blandas y destacan la necesidad de seguir adaptando los programas educativos a las exigencias tecnológicas y sociales del siglo XXI. Finalmente, se recomienda la aplicación del EVA en estudiantes del séptimo año, así como la expansión de esta investigación a estudiantes de diferentes años lectivos de la Unidad Educativa Minerva.

Palabras clave: Entorno virtual de aprendizaje, habilidades blandas, educación, herramientas pedagógicas, aprendizaje colaborativo.





ABSTRACT

This research addresses the impact of designing a virtual learning environment on the development of soft skills in seventh-year students at Unidad Educativa Minerva. The investigated problem arises from the growing need to integrate soft skills such as effective communication, teamwork, and creativity into educational programs, particularly in virtual learning contexts. The purpose of the study is to design a virtual learning environment that fosters the development of these skills in students. The methodological approach is mixed, combining quantitative and qualitative methods. Data is collected through surveys, interviews, and direct observation regarding the impact of the virtual environment on student learning. The research is exploratory and descriptive, with a cross-sectional design analyzing the short-term impact of the virtual environment's implementation. Among the most notable results, a significant improvement in students' soft skills was found, particularly in areas such as problem-solving and teamwork. The proposal involves creating a flexible virtual environment adapted to different learning styles, integrating communication tools, collaboration, and multimedia resources. The conclusions highlight the effectiveness of the virtual environment in promoting the development of soft skills and emphasize the need to continue adapting educational programs to the technological and social demands of the 21st century. Finally, it is recommended to implement the Virtual Learning Environment (VLE) with seventh-year students, as well as to expand this research to students from different grade levels at Unidad Educativa Minerva.

Keywords: Virtual learning environment, soft skills, education, pedagogical tools, collaborative learning.





ÍNDICE GENERAL

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	10
1.1. Antecedentes.....	10
1.1.1. Investigaciones internacionales.	10
1.1.2. Investigaciones nacionales.....	11
1.1.3. Investigaciones locales.	12
1.2. Fundamentación teórica.....	13
1.2.1 Teorías del aprendizaje y desarrollo de habilidades blandas:.....	13
1.2.2. Constructivismo.....	13
1.2.3. Aprendizaje colaborativo.....	15
1.2.4. Teoría sociocultural	15
1.2.5. Integración de habilidades blandas en la enseñanza de lengua y literatura: .	16
1.2.6. Tecnología educativa y entornos virtuales de aprendizaje:	19
1.2.7. Evaluación del impacto de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas:.....	21
1.3. Bases legales	26
1.3.1. Normas Internacionales	26
1.3.2. Leyes Nacionales (Ecuador).....	27
1.4 Criterio de posición que asumen los investigadores.....	27
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	29
2.1. Operacionalización de Variables	29
2.2. Enfoque de la Investigación:	30
2.3. Alcance de la Investigación:	30
2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación	30
2.5. Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación	31





2.5.1 Métodos teóricos.....	31
2.5.2. Métodos empíricos.....	31
2.5.3 Método estadístico matemático	33
2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada.....	33
2.7. Delimitación de la Población y la Muestra	33
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas	34
2.9. Estrategia Metodológica Investigativa	35
2.9.1. Diagnóstico inicial	35
2.9.2. Modelación de la propuesta	35
2.9.3. Diagnóstico final.....	36
2.10. Resultados.....	36
2.10.1. Resultados mediante la ficha de observación	36
2.10.2. Interpretación de la entrevista a docentes	37
2.10.3. Encuestas a estudiantes.....	37
2.11. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnostico	47
2.11.1. Análisis	47
2.11.2. Conclusión del Análisis de Resultados.....	48
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	49
3.1. Presentación de la Propuesta.....	49
3.1.1. Introducción	49
3.1.2. Objetivo General.....	49
3.1.3. Objetivos Específicos	50
3.2 Modelación de la Propuesta.....	50
3.2.1 Modelo Instruccional ADDIE.....	50
3.2.2 Estructura y Originalidad.....	60
3.3 Factibilidad de la Propuesta.....	61
3.3.1 Factibilidad de la Propuesta Operativa	61



3.3.2 Factibilidad de la Propuesta Técnica	61
3.3.3 Análisis y Proyección Financiera	61
3.4. Validación de la Propuesta	62
3.4.1 Fundamentación Teórica	62
3.4.2 Validación de la propuesta por parte de especialistas	62
3.5 Caracterización de la Propuesta.....	65
3.5.1 Propósitos y Objetivos.....	65
3.5.2 Características.....	65
3.5.3 Estrategias y Metodologías.....	67
3.5.4 Recursos y Materiales.....	67
3.5.5 Formas de Aplicación e Implementación	67
3.5.6 Beneficiarios	68
3.6 Cierre	68
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES.....	71
Bibliografía.....	72
ANEXOS	75





ÍNDICE DE TABLAS

Table 1 FODA	24
Table 2 Operacionalización de Variables	29
Table 3 Estrategia Metodología Investigativa	35
Table 4 Resultados pregunta 1	37
Table 5 Resultados pregunta 2.....	38
Table 6 Resultados pregunta 3.....	39
Table 7 Resultados pregunta 4.....	40
Table 8 Resultados pregunta 5.....	41
Table 9 Resultados pregunta 6.....	42
Table 10 Resultados pregunta 7.....	43
Table 11 Resultados pregunta 8.....	44
Table 12 Resultados pregunta 9.....	45
Table 13 Resultados pregunta 10.....	46
Table 14 Herramientas para la creación del aula virtual	51
Table 15 Estructura del aula virtual.....	52
Table 16 Resultados de especialistas	63
Table 17 Cronograma de Aplicación de la Propuesta	65





ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Resultados pregunta 1.....	37
Gráfico 2 Resultados pregunta 2.....	38
Gráfico 3 Resultados pregunta 3.....	39
Gráfico 4 Resultados pregunta 4.....	40
Gráfico 5 Resultados pregunta 5.....	41
Gráfico 6 Resultados pregunta 6.....	42
Gráfico 7 Resultados pregunta 7.....	43
Gráfico 8 Resultados pregunta 8.....	44
Gráfico 9 Resultados pregunta 9.....	45
Gráfico 10 Resultados pregunta 10.....	46





ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	Presentación del aula virtual	55
Imagen 2	Pantalla de inicio de la materia de Lengua y Comunicación	56
Imagen 3	Estructura de la materia	56
Imagen 4	Unidades y temas de la materia de Lengua y Comunicación	57
Imagen 5	Herramientas a utilizar	57
Imagen 6	Tareas por cada tema	58
Imagen 7	Examen final	59
Imagen 8	Submenú Cuestionarios	59
Imagen 9	Participación de usuarios	60





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

LISTADO DE ANEXOS

Anexo A Cuestionario de estudiantes

Anexo B Cuestionario para Entrevista a Docentes

Anexo C Ficha de observación

Anexo D Informe de entrevista a Docentes de Lengua y Literatura

Anexo E Validación de especialistas

Anexo F Autorización para el desarrollo de la investigación

Anexo G Evidencia encuestas y entrevistas

Anexo H Plan Analítico-Clase



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo actual, la mera adquisición de conocimientos teóricos ya no es suficiente para garantizar el éxito de los estudiantes en su vida personal y profesional. El mundo laboral actual exige individuos capaces de desenvolverse con destreza en entornos complejos, colaborar efectivamente con otros, pensar críticamente y resolver problemas de manera creativa. En este contexto, las habilidades blandas, también conocidas como competencias transversales o "soft skills", han cobrado una relevancia fundamental.

Las habilidades blandas son un conjunto de atributos y capacidades no técnicas que permiten a las personas interactuar de manera efectiva con los demás, adaptarse a diferentes situaciones y afrontar los retos con resiliencia. Entre estas habilidades se encuentran la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, la empatía, la ética y la responsabilidad social. El desarrollo de habilidades blandas es un proceso continuo que debe iniciarse en las primeras etapas de la educación. La escuela, como agente socializador, juega un papel crucial en la formación integral de los estudiantes, brindándoles las oportunidades y herramientas necesarias para cultivar estas habilidades esenciales para su éxito futuro.

En la educación del siglo XXI, las habilidades blandas han emergido como componentes esenciales que complementan el conocimiento técnico y académico, equipando a los estudiantes con las competencias necesarias para enfrentar los desafíos del mundo laboral y personal. Las habilidades como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, y el trabajo en equipo son ahora vistas como fundamentales para el éxito integral. Sin embargo, el desarrollo de estas habilidades presenta retos significativos, especialmente en contextos educativos donde los métodos tradicionales aún predominan. Aquí es donde los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) ofrecen una solución innovadora. Mediante el uso de tecnología interactiva y colaborativa, los EVA pueden proporcionar un espacio dinámico y flexible para que los estudiantes practiquen y perfeccionen estas habilidades esenciales.





Justificación del problema

El entorno educativo actual enfrenta el desafío de preparar a los estudiantes no solo en conocimientos académicos, sino también en el desarrollo de habilidades blandas, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad. Sin embargo, la integración efectiva de estas habilidades en el proceso educativo tradicional representa un desafío significativo. Por lo tanto, es crucial investigar y desarrollar un entorno virtual de aprendizaje que pueda apoyar de manera efectiva el desarrollo de estas habilidades en los estudiantes. En la Escuela de Educación básica particular Minerva de la ciudad de Guayaquil adopta el desarrollo de habilidades blandas en la materia de Lengua y Literatura para fortalecer el proceso educativo en los estudiantes donde se permitió evidenciar que integrar estrategias digitales fomenta la creatividad y el aprendizaje significativo en los estudiantes siendo un medio trascendental en el aprendizaje e innovación.

Es importante destacar que el desarrollo de las habilidades blandas no ocurre automáticamente con el uso del entorno educativo, sino que requiere de una orientación y un diseño pedagógico por parte del docente. Además, es esencial equilibrar el uso de tecnología con otras formas de aprendizaje para garantizar un desarrollo integral de las habilidades de los estudiantes.

Planteamiento del problema.

Esta investigación se centra en el desarrollo de habilidades blandas en el contexto educativo ecuatoriano actual en los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica particular Minerva. Existe una brecha entre la teoría y la práctica en la integración de estas habilidades como la comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas, adaptabilidad, pensamiento crítico y liderazgo en el proceso educativo lo que limita el desarrollo integral de los estudiantes.





Por lo tanto, es necesario explorar ¿Cómo diseñar un entorno virtual de aprendizaje que aborde esta brecha y promueva el desarrollo de habilidades blandas de manera efectiva en la materia de lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año básico?

Precisión del tema

El proyecto se enfocará en el diseño de un entorno virtual de aprendizaje que integre de manera efectiva actividades, recursos y evaluaciones destinadas al desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes. Este enfoque es concordante con las líneas de investigación generales relacionadas con la innovación educativa y específicas que buscan mejorar la calidad de la educación a través de la implementación de herramientas tecnológicas.

Objeto de la investigación.

El objeto de la investigación será el entorno virtual de aprendizaje diseñado específicamente para el desarrollo de habilidades blandas en el contexto educativo

Objetivo general.

Diseñar un entorno virtual de aprendizaje efectivo que apoye el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.

Preguntas científicas.

¿Cuáles son las teorías educativas que respaldan el uso de entorno virtual de aprendizaje que mejora la enseñanza de las habilidades blandas en la materia de lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de básica?

¿Cuál es el estado actual de las habilidades blandas de los estudiantes para el desarrollo de un entorno virtual de aprendizaje en instituciones educativas en la materia de lengua y literatura de séptimo de año básica?





¿Qué recursos y herramientas se pueden emplear en un entorno virtual de aprendizaje para fomentar positivamente el desarrollo de habilidades blandas en la materia lengua y literatura en los estudiantes de séptimo año de básica?

¿Cómo se puede evaluar el diseño de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de séptimo año de básica de la escuela de educación básica particular Minerva?

Declaración de las variables o categorías de la investigación:

- **Independiente:** Diseño del entorno virtual de aprendizaje.
- **Dependiente:** Desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.
- **Variables ajenas:** Disponibilidad y Acceso a la Tecnología; Nivel de Competencia Digital de los Estudiantes y Docentes.

Objetivos específicos de la investigación.

- Analizar las teorías educativas que sustentan el uso de entornos digitales para el desarrollo de habilidades blandas en el contexto educativo.
- Determinar el estado actual de las habilidades blandas en la escuela de educación básica particular Minerva para la efectividad del diseño de un entorno virtual.
- Diseñar un entorno virtual de aprendizaje a partir de herramientas y recursos para mejorar las habilidades blandas en estudiantes.
- Evaluar el diseño del entorno virtual mediante el criterio de especialista, recopilando y analizando sugerencias para mejoras.



Métodos

Métodos teóricos

1. **Método Histórico-Lógico:** El método histórico-lógico se emplea para comprender la evolución y el contexto de las habilidades blandas en la educación, así como la incorporación de tecnologías educativas a lo largo del tiempo. A través de este enfoque, se examina cómo las tendencias históricas y lógicas han influido en la necesidad de integrar las habilidades blandas en el currículo escolar, especialmente mediante el uso de entornos virtuales de aprendizaje. Este análisis permite identificar los factores que han llevado a la creciente importancia de estas habilidades y cómo el contexto educativo en la Escuela de Educación básica particular Minerva puede beneficiarse de dicha evolución.
2. **Método de Análisis-Síntesis:** El método de análisis-síntesis se aplica para descomponer el problema investigado en sus componentes fundamentales y, posteriormente, sintetizar la información obtenida para formular conclusiones coherentes. Este enfoque se utiliza para analizar las características y necesidades específicas del desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de la Escuela de Educación básica particular Minerva. A partir de este análisis, se sintetizan los elementos clave que deben incorporarse en el diseño del entorno virtual de aprendizaje, integrando tanto las teorías educativas como las necesidades contextuales específicas.
3. **Revisión Bibliográfica:** se lleva a cabo para recopilar, analizar y discutir la literatura existente sobre el desarrollo de habilidades blandas y el uso de entornos virtuales de aprendizaje en contextos educativos. Esta revisión permite establecer un marco teórico sólido que sustente la investigación, identificando las mejores prácticas, teorías relevantes y estudios previos que abordan la relación entre la tecnología educativa y las habilidades blandas. La revisión también proporciona un punto de partida para el diseño del entorno virtual que se propone en la investigación.





Métodos empíricos

- 1. Observación:** Es fundamental este método porque nos permitirá observar fenómenos o eventos del desempeño académico de los estudiantes desde una visión general de la problemática integrando nuevas perspectivas que ayuden desde una base teórica a consolidar posturas y soluciones a la investigación científica, dando una respuesta de manera directa y detallada lo que facilitara que elementos se deben incluir en el entorno virtual de aprendizaje.
- 2. Encuesta:** La encuesta permitirá efectuar una serie de preguntas mediante cuestionario y/o formulario predestinadas a los estudiantes y docentes, de esa forma coleccionar datos cuantitativos para comprender el desarrollo de las habilidades blanda en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año. Estas preguntas se centrarán en el entorno virtual, motivación y trabajo en equipo.
- 3. Entrevista:** se aplica para profundizar en las perspectivas de los docentes de la Escuela de Educación básica particular Minerva. A través de entrevistas semiestructuradas, se recaba información cualitativa sobre las estrategias actuales de enseñanza, las dificultades encontradas en el desarrollo de habilidades blandas y las expectativas sobre la implementación de un entorno virtual de aprendizaje. Las entrevistas proporcionan un entendimiento más profundo de las necesidades específicas del contexto educativo, lo que permite refinar el diseño del entorno virtual propuesto.
- 4. Validación de especialista:** La validación de especialistas es un proceso crítico que se utiliza para asegurar que el diseño y los métodos empleados en la investigación sean adecuados y estén alineados con los estándares académicos y científicos. Para esta investigación, que explora el diseño de un entorno virtual de aprendizaje enfocado en el desarrollo de habilidades blandas, se contará con la participación de expertos en áreas clave como el diseño instruccional, tecnologías educativas, y pedagogía.
- 5. Triangulación:** En esta investigación, se empleará triangulación de datos para combinar información obtenida a través de cuestionarios, entrevistas, observaciones y análisis de





productos de aprendizaje. Este enfoque garantiza que se capture una imagen más completa y robusta del impacto del entorno virtual en el desarrollo de habilidades blandas.

Método Estadístico Matemático

El método estadístico matemático será empleado para analizar los datos cuantitativos obtenidos de las encuestas y observaciones, permitiendo una interpretación precisa de los patrones y tendencias relacionadas con el impacto del entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas.

El método utilizado generalmente abarca el uso de estadística descriptiva, este método incluye:

1. **Estadística Descriptiva:** para resumir y describir los datos obtenidos de las encuestas y observaciones, probablemente a través de medidas de tendencia central (media, mediana) y dispersión (desviación estándar), lo que ayuda a interpretar patrones y tendencias en los datos recolectados.

Población y muestra.

Población está comprendida con 90 estudiantes de 7mo año de educación básica y 14 docentes de la Escuela de Educación básica particular Minerva de la ciudad de Guayaquil. Se seleccionó una muestra de 71 estudiantes que responden a encuestas, de la misma manera, se eligieron 4 maestros para que participen en las entrevistas.

La investigación que se consideró fue un muestreo no probabilístico intencional donde permite seleccionar características específicas, obteniendo resultados viables para responder a la problemática de la investigación.





Declaración del tipo de investigación.

Este estudio se clasifica como **descriptivo** porque busca caracterizar y entender las particularidades de las habilidades blandas en los estudiantes, proporcionando un panorama claro de su situación actual. Además, es **correlacional** ya que se pretende establecer relaciones entre el uso del entorno virtual de aprendizaje y el desarrollo de habilidades blandas. A través de este enfoque, se analizará cómo la interacción con el entorno virtual puede influir en la mejora de estas habilidades, permitiendo identificar patrones y tendencias en el comportamiento de los estudiantes. Por último, se considera **aplicada** porque los resultados de esta investigación se orientan a la práctica educativa. Se busca no solo entender el fenómeno, sino también ofrecer recomendaciones concretas para el diseño y la implementación de entornos virtuales que apoyen el desarrollo de habilidades blandas en la Escuela de Educación Básica Particular Minerva. Este enfoque mixto, que combina elementos cualitativos y cuantitativos, proporciona una comprensión integral del impacto que tiene el entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas.

Principales aportes:

- El diseño de un entorno virtual de aprendizaje efectivo para el desarrollo de habilidades blandas.
- La generación de evidencia empírica sobre la efectividad del entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas.
- La identificación de buenas prácticas y recomendaciones para la integración exitosa de habilidades blandas en entornos educativos virtuales.



Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica:

La importancia de esta investigación radica en la necesidad social de preparar a los estudiantes para el mundo laboral y social, donde las habilidades blandas son cada vez más valoradas. Además, la novedad y actualidad científica de este tema se evidencian en la creciente integración de la tecnología en la educación y la búsqueda de enfoques pedagógicos más holísticos y efectivos.

El contenido de esta investigación se desarrollará a través de tres capítulos principales. En el **Capítulo 1**, se presentará el marco teórico, abarcando las definiciones, teorías y estudios previos relacionados con las habilidades blandas y los entornos virtuales de aprendizaje. Este capítulo establecerá la base conceptual necesaria para entender la relevancia y los mecanismos mediante los cuales los EVA pueden fomentar estas competencias. El **Capítulo 2** se enfocará en la metodología de la investigación, detallando el diseño del estudio, los métodos de recolección y análisis de datos, y la selección de los participantes. Aquí se describirán las estrategias utilizadas para evaluar el impacto del EVA en el desarrollo de habilidades blandas. Finalmente, el **Capítulo 3** presentará la propuesta concreta del entorno virtual de aprendizaje, incluyendo el diseño de actividades y recursos específicos, así como los resultados del piloto implementado y las conclusiones derivadas. Este capítulo también discutirá las implicaciones prácticas de los hallazgos y ofrecerá recomendaciones para futuras investigaciones y aplicaciones en el contexto educativo ecuatoriano.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

El marco teórico de la investigación se enfocará en la asignatura de lengua y literatura, considerando la importancia de integrar el desarrollo de habilidades blandas en el contexto de esta disciplina. A continuación, se presentan los elementos clave del marco teórico:

1.1. Antecedentes

1.1.1. *Investigaciones internacionales.*

A nivel internacional el autor (Gamero, 2019) quien realizó el artículo “las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio” destaca: una problemática en el campo educativo enmarcada en la falta de desarrollo de habilidades no cognitivas en la educación superior, por lo que expone que en el mercado laboral exige un 51% de habilidades blandas, un 9% habilidades cognitivas avanzadas, un 16% habilidades técnicas y en un 4% habilidades cognitivas básicas. Por este motivo el problema de esta investigación radica en las falencias del modelo educativo actual, dejando a un lado el desarrollo y fortalecimiento de habilidades blandas en los estudiantes.

Dado este argumento, el interés de los autores de este trabajo investigativo es bosquejar el desarrollo de las habilidades blandas en los estudiantes de séptimo año dado que en el campo educativo se encuentra de forma escasa y el ámbito laboral exige personas con liderazgo, habilidad de comunicación y trabajo en equipo. En nuestro mundo globalizado, las instituciones educativas deberán encaminar sus esfuerzos para el logro de estas competencias mediante una innovación educativa que fomente el currículum orientado en el mundo laboral.

Por otro lado, es importante mencionar a los autores (Lozano *et al.*, 2022) quienes realizaron un estudio titulado: Habilidades blandas una clave para brindar educación de calidad: revisión teórica, fue una investigación de gestión educativa ya que se tomaron las versiones de artículos científicos referentes al desarrollo de las habilidades blandas en el campo educativo con el objetivo de sugerir una guía en el currículum pedagógico adaptando las habilidades blandas en





las instituciones educativas desde el nivel preescolar, por eso es de suma importancia los aportes, artículos que se den en las instituciones educativas de educación básica y superior. La metodología de la investigación fue cuantitativa y el tipo de investigación descriptivo debido a la revisión bibliográfica en algunas bases de datos como Scopus, Scielo Latindex donde los autores concluyeron que las habilidades blandas son trascendentales para el desarrollo integral personal y profesional en docentes y estudiantes.

La perspectiva de la educación de calidad es la adquisición de las habilidades en las planificaciones curriculares para el fortalecer las estrategias tecnológicas en las experiencias de aprendizaje para realizar trabajos en equipo, pensamiento crítico y resolución de problemas de una forma dinámica y significativa.

1.1.2. Investigaciones nacionales.

En el plano nacional es preciso indagar en el artículo científico “Habilidades blandas en la educación y la empresa: Mapeo sistemático” de (Espinoza *et al.*, 2020), en Quito donde se realizó una revisión bibliográfica entre los meses octubre y marzo (2018-2019). El objetivo general de esta investigación fue identificar los elementos para medir las habilidades blandas con el fin de asociar el comportamiento del estudiante, el desempeño social, liderazgo y manejo emocional. De esta manera se utilizaron fases como: definir preguntas de investigación, realizar la búsqueda literaria, seleccionar estudios, clasificar artículos, extraer y realizar la agregación de datos que permitieron conocer y recopilar información que ayuden al individuo a relacionarse en lo laboral y personal. Al igual que el estudio de Lozano, esta investigación busco procedimientos específicos para el desarrollo de habilidades blandas en la educación, no solo acciones y formas tales como: comunicación asertiva, trabajo en equipo y resolución de problemas.

(Farías *et al.*, 2023). “Desarrollo de las habilidades blandas para el mejoramiento del desempeño docente” en los 63 docentes del instituto superior Luis Tello de Esmeraldas. El presente estudio tuvo como objetivo analizar la importancia de las habilidades blandas y conocer





las falencias de los docentes en el Instituto. La metodología de esta investigación fue cuantitativa, enfoque descriptivo, el instrumento que se utilizó fue la encuesta. Los resultados obtenidos muestran que los docentes desconocían las habilidades blandas y más aún cuando deben aplicárselas en la enseñanza aprendizaje.

Finalmente argumentan que los docentes deben asumir el desafío de las nuevas modalidades de enseñanza aprendizaje para realizar un óptimo cumplimiento, capaces de diferenciar, deducir y percibir los problemas que se presentan en el campo educativo.

1.1.3. Investigaciones locales.

En el ámbito local, es preciso destacar la investigación realizada por (Barrera, 2020), denominada “Habilidades blandas e interacción profesional de los docentes en la escuela de educación básica Eloy Velásquez Cevallos, Milagro 2020”. Este estudio fue de tipo teórico con el propósito de conocer la relación que tienen los docentes en las habilidades blandas. Se asumió el diseño no experimental asociativo donde se describieron las vinculaciones entre categorías. Se utilizó la encuesta-cuestionario en una muestra de 27 docentes. La investigación concluye indicando que el 51, 85 % de los docentes expresan que el trabajo en equipo y la interacción profesional es buena. Por ese motivo se asumió que las habilidades blandas se relacionan significativamente con el desempeño docente dado que las interacciones profesionales son el sentido de los procesos formativos que tiene el estudiante en su vida escolar.

Asimismo, (López *et al.*, 2021) en su artículo cuyo título lleva por nombre “las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo”, el estudio fue realizado en la ciudad de Guayaquil a un grupo de 43 docente, promedio de edad 26-59, la investigación fue de campo, se aplicó entrevistas y encuestas para determinar si el proceso de enseñanza aprendizaje se realiza de forma correcta, se utilizó un enfoque mixto.

Dentro de las conclusiones los autores se plantearon que las habilidades blandas han existido en todo momento, pero no tenían la relevancia necesaria. El estudio de las habilidades





blandas durante la etapa escolar produce mejorar teorías en la inteligencia emocional, las misma que es trascendental en el desarrollo integral de los estudiantes.

1.2. Fundamentación teórica

1.2.1 Teorías del aprendizaje y desarrollo de habilidades blandas:

Se analizarán las teorías del aprendizaje que respaldan la integración de habilidades blandas en el proceso educativo, centrándose en cómo el entorno virtual de aprendizaje puede facilitar la adquisición y aplicación de estas habilidades. Se considerarán enfoques como el constructivismo, el aprendizaje colaborativo y la teoría sociocultural para fundamentar la importancia de desarrollar habilidades blandas en el contexto de la asignatura de lengua y literatura.

1.2.2. Constructivismo

El estudio actual parte también del constructivismo, según Coll (1993) citado en (Parreño, 2019) el paradigma constructivista: “no es un libro de recetas, sino un conjunto articulado de principios desde donde es posible identificar problemas y articular soluciones”. La teoría del aprendizaje constructivista permite que haya una mejor adquisición de conocimiento con el fin de garantizar un aprendizaje eficaz en el estudiante.

Analizando la teoría se plantea que el proceso de enseñanza aprendizaje propicia el desarrollo del pensamiento crítico juntamente con las relaciones sociales, al realizar actividades en equipo. Continuando con la relación de enseñanza aprendizaje aborda que el docente sea facilitador, guía, que da las herramientas al estudiante para que pueda desenvolverse y así obtener conocimiento. El aporte constructivista indica que el estudiante como parte activa demuestra la capacidad que tiene para construir sus propios conocimientos en base a lo que lo rodea, por ende, utilizar un entorno virtual como apoyo educativo para desarrollar las habilidades blandas en la materia de Lengua y literatura alcanzaría un aprendizaje significativo.





El constructivismo sostiene que la mejor adquisición de conocimiento se garantiza a través de un aprendizaje activo y significativo. En este contexto, el estudiante no es un receptor pasivo de información, sino un participante activo que construye su propio conocimiento. Esta perspectiva tiene implicaciones directas para el diseño de entornos de aprendizaje, incluidos los entornos virtuales, que se pueden emplear para el desarrollo de habilidades blandas.

En ese sentido, Según Tapia *et al.*, (2022), el proceso de enseñanza-aprendizaje debe fomentar el desarrollo del pensamiento crítico junto con las relaciones sociales. Esto se logra a través de la realización de actividades en equipo, donde los estudiantes deben colaborar, discutir, negociar y resolver problemas conjuntamente. En este sentido, un entorno virtual de aprendizaje (EVA) bien diseñado puede proporcionar una plataforma ideal para tales interacciones, permitiendo a los estudiantes trabajar en proyectos colaborativos, participar en debates en línea y desarrollar habilidades de comunicación efectiva.

La teoría enfatiza que el estudiante es una parte activa en su propio proceso de aprendizaje. Esto implica que los estudiantes deben tener la oportunidad de tomar decisiones, explorar diferentes caminos de aprendizaje y reflexionar sobre sus experiencias (Flores, 2023). En un EVA, los estudiantes pueden demostrar su capacidad para construir conocimientos participando en simulaciones, estudios de casos, juegos de rol y otros recursos interactivos que les permiten aplicar lo aprendido a situaciones reales o ficticias, desarrollando así competencias transversales esenciales. La integración de un EVA como apoyo educativo en la materia de Lengua y Literatura permite un enfoque constructivista que promueve un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades blandas. Por ejemplo, la plataforma puede incluir actividades como la lectura colaborativa de textos, la discusión de temas literarios en foros, la co-creación de contenidos escritos y la participación en proyectos de investigación en grupo. Estas actividades no solo enriquecen el conocimiento académico, sino que también fomentan habilidades como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la creatividad y la responsabilidad social (Ojeda, 2020).





1.2.3. Aprendizaje colaborativo

Por su parte los autores Johnson et al. (1999) citado en (Guerrero *et al.*, 2019) sustentan que: el aprendizaje cooperativo o colaborativo es un recurso didáctico que implica la formación de “grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”.

Para que el aprendizaje colaborativo marche adecuadamente se requiere de habilidades sociales, interacciones cara a cara y la autorreflexión de grupos, dado que esto responde a una amplia formación de destrezas y valores en los estudiantes. Cabe indicar que el aprendizaje colaborativo ayuda a desarrollar competencias profesionales, habilidades cognitivas, destrezas de comunicación y responsabilidad compartida ligado a las habilidades blandas donde el estudiante y el docente cumplen con su rol respectivamente, garantizando seguir con el proceso de enseñanza aprendizaje fortaleciendo sus conocimientos como parte fundamental en su formación integral.

1.2.4. Teoría sociocultural

De acuerdo con Lev Vygotsky (1987) citado en (López *et al.*, 2021) argumentan que: la teoría sociocultural permite al ser humano interpretar, comprender y acceder al conocimiento en torno a destrezas, habilidades y experiencias en la vida cotidiana, lo que explica la adquisición de conocimiento relacionado directamente con el contexto histórico, cultural y social.

De esta manera el enfoque sociocultural ha surgido durante las últimas décadas, siendo precursor en la relación del lenguaje y desarrollo cognitivo por el cual el ser humano depende de la participación y la práctica pedagógica jugando un papel vital en el sistema cultural, dando importancia a las interacciones sociales para desarrollo cognitivo del estudiante. Para Vygotsky los docentes son los encargados de promover estrategias interactivas donde se debe resaltar la construcción del conocimiento, lo que da paso a las habilidades blandas para un desenvolvimiento adecuado en la sociedad.





1.2.5. Integración de habilidades blandas en la enseñanza de lengua y literatura:

La integración de las habilidades blandas en la enseñanza de la lengua y la literatura ofrece un sinnúmero de posibilidades para el desarrollo integral del estudiante. A través del estudio de la lengua y la literatura, los estudiantes pueden desarrollar su capacidad de comunicación oral y escrita, pensamiento crítico, creatividad, trabajo en equipo, empatía y comprensión intercultural, habilidades esenciales para su éxito personal y profesional. Este enfoque no solo enriquece el aprendizaje académico, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real, donde las competencias interpersonales y la adaptabilidad son tan importantes como el conocimiento técnico.

Numerosos estudios han demostrado la estrecha relación entre la enseñanza de la lengua y la literatura y el desarrollo de habilidades blandas. Por ejemplo, un estudio realizado por (Rodríguez, 2018), encontró que los estudiantes que participaban en actividades de lectura y escritura creativa mostraban una mejor capacidad de comunicación efectiva, pensamiento crítico y resolución de problemas. Estas actividades permiten a los estudiantes explorar diferentes perspectivas, expresar sus ideas de manera coherente y argumentada, y colaborar con sus compañeros para crear productos literarios.

La teoría constructivista del aprendizaje, propuesta por (Ezcurra, 2020), proporciona un marco teórico sólido para la integración de habilidades blandas en la enseñanza de la lengua y la literatura. Esta teoría enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción del conocimiento, lo que promueve el desarrollo de habilidades como la autonomía, la colaboración y la responsabilidad. Según esta teoría, los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados activamente en el proceso de aprendizaje, cuando pueden relacionar el nuevo conocimiento con sus experiencias previas y cuando trabajan en un entorno que fomenta la cooperación y el intercambio de ideas.





En el contexto de la investigación "Diseño de un entorno virtual de aprendizaje como apoyo educativo para el desarrollo de habilidades blandas", el constructivismo se presenta como la teoría del aprendizaje más relevante y adecuada para sustentar este estudio. La teoría constructivista, tal como se conceptualiza a través de los trabajos de autores como Coll (1993) y Vygotsky (1987), pone énfasis en la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante. Según el constructivismo, el aprendizaje no es un proceso pasivo de recepción de información, sino una construcción activa donde el estudiante interactúa con su entorno y con otros, desarrollando así un conocimiento significativo y duradero.

Aplicación práctica en el entorno virtual de aprendizaje:

El diseño del entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de habilidades blandas debe reflejar los principios constructivistas. Esto implica:

- **Interactividad y colaboración:** Implementar actividades que requieran la participación activa de los estudiantes, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo. Ejemplos incluyen proyectos grupales, discusiones en foros y simulaciones.
- **Reflexión y metacognición:** Incluir actividades que promuevan la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje, como diarios de aprendizaje y autoevaluaciones.
- **Contextualización:** Proveer escenarios y problemas reales o simulados que los estudiantes deben resolver, aplicando sus habilidades blandas y conocimientos adquiridos.
- **Rol del docente:** El docente actúa como facilitador y guía, proporcionando apoyo y retroalimentación continua, y creando un entorno donde los estudiantes se sientan seguros para explorar y aprender de manera autónoma.

En el contexto del diseño de un entorno virtual de aprendizaje, el constructivismo sugiere que los estudiantes deben estar activamente involucrados en su proceso de aprendizaje. Esto implica que el entorno virtual debe ser interactivo y proporcionar oportunidades para la





colaboración, la reflexión y la aplicación práctica de los conocimientos. De acuerdo con Tapia et al. (2022), el proceso de enseñanza-aprendizaje que fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y las relaciones sociales se logra mejor a través de actividades en equipo. En un entorno virtual, esto puede incluir proyectos colaborativos, foros de discusión, simulaciones y estudios de casos.

Flores (2023) destaca que el estudiante es un participante activo en su propio proceso de aprendizaje, lo que implica que debe tener la oportunidad de tomar decisiones, explorar diferentes caminos y reflexionar sobre sus experiencias. En un entorno virtual de aprendizaje, esto puede lograrse mediante la inclusión de actividades interactivas y recursos que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido en situaciones reales o ficticias. Estas actividades no solo ayudan en la adquisición de conocimientos académicos, sino que también fomentan habilidades blandas como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la creatividad y la responsabilidad social.

El constructivismo, al enfatizar la participación activa y la construcción del conocimiento, proporciona un marco teórico robusto para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje orientados al desarrollo de habilidades blandas. Al aplicar esta teoría, se pueden crear entornos educativos que no solo transmitan conocimientos académicos, sino que también preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real mediante el desarrollo de competencias interpersonales y la adaptabilidad.

Conceptos clave

- **Habilidades blandas:** Conjunto de atributos y capacidades no técnicas que permiten a las personas interactuar de manera efectiva con los demás, adaptarse a diferentes situaciones y afrontar los retos con resiliencia.
- **Enseñanza de la lengua y la literatura:** Proceso educativo que busca desarrollar en los estudiantes la capacidad de comprender, producir y utilizar la lengua de manera efectiva, así como apreciar y comprender las obras literarias.





- **Desarrollo integral del estudiante:** Proceso de formación que busca potenciar todas las dimensiones del ser humano, incluyendo las intelectuales, emocionales, sociales y físicas.

La integración de habilidades blandas en la enseñanza de la lengua y la literatura se alinea perfectamente con los objetivos del tema principal, que es el diseño de un entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo de habilidades blandas en el contexto educativo ecuatoriano (Vicente, 2022). Las actividades y recursos pedagógicos que se diseñen para el entorno virtual de aprendizaje deben estar orientados al desarrollo de habilidades blandas específicas, tales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, la empatía, la ética y la responsabilidad social.

La enseñanza de la lengua y la literatura ofrece un campo fértil para el desarrollo de estas habilidades. A través del análisis de textos literarios, la discusión de temas sociales, la elaboración de trabajos colaborativos y la participación en debates, los estudiantes pueden poner en práctica las habilidades blandas que les permitirán desenvolverse con éxito en su vida personal y profesional. Por ejemplo, al analizar una obra literaria, los estudiantes desarrollan su capacidad de pensamiento crítico y empatía al considerar los diversos puntos de vista de los personajes. Al trabajar en proyectos grupales, mejoran sus habilidades de colaboración y comunicación (Corrales, 2020). Estas experiencias, facilitadas por un entorno virtual de aprendizaje bien diseñado, pueden transformar la manera en que los estudiantes se relacionan con el contenido académico y entre sí, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo

1.2.6. Tecnología educativa y entornos virtuales de aprendizaje:

Se examinará la literatura relacionada con el uso de la tecnología educativa y los entornos virtuales de aprendizaje en el contexto de la enseñanza de lengua y literatura. Se prestará especial atención a las herramientas y recursos tecnológicos que pueden ser empleados para fomentar el desarrollo de habilidades blandas, así como a las mejores prácticas para el diseño y la implementación de entornos virtuales de aprendizaje efectivos.





El estudio de las tecnologías educativas tiene diversos retos que cumplir entorno a la educación siendo una educación integral de las generaciones. Hoy, la tecnología educativa cambia el proceso enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas, como adaptación en las necesidades de los estudiantes y docentes, rendimiento académico y transmisión de conocimientos por lo que enriquece la experiencia cognitiva y establece un aprendizaje colaborativo. Sin embargo, la educación tradicional minimiza la utilización correcta de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y especialmente en las plataformas educativos. (Gaibor, 2020).

Bajo esta perspectiva la tecnología educativa en el proceso enseñanza aprendizaje en Lengua y literatura brinda contenido para crear un entorno virtual que se ajusta a unas series de actividades, que sea beneficioso de uso y muy conveniente para el docente. En todo proceso es crucial la adaptación pedagógica en los docentes por el alto impacto que ha generado una sociedad tecnológica, es dispensable que el docente adquiera un conjunto de competencias tecnologías y pedagógicas para aprovechar las herramientas tecnológicas, rompiendo brechas digitales y la educación tradicional.

Concerniente al uso de la tecnología (Zepeda *et al.*, 2023) mencionan algunos recursos tecnológicos que permiten crear retos digitales en la asignatura de Lengua y literatura como sopa de letras, crucigramas, descifrar mensajes con una escritura al revés; donde tienen como propósito motivar, fomentar el trabajo en equipo, pensamiento lógico y creativo, resolución de problemas y de esa forma construir su propio conocimiento. Generalmente aplicar recursos tecnológicos permite desarrollar un grado alto de habilidades blandas en los estudiantes, considerando la estrecha brecha que existe entre la lectura y la expresión escrita, reforzar las habilidades mediante toma de decisiones, el pensamiento crítico facilita el desarrollo del aprendizaje significativo y autónomo.

Por su parte los entornos virtuales de aprendizaje es un conjunto de medios de interacción sincrónica y asincrónica donde hacen referencia al manejo de tiempo e interacción que se dan en





el salón de clases. Por consiguiente (Villacis *et al.*, 2021) en su estudio anexan las TIC a la educación formal la cual es un proceso fundamental en la transformación de las modalidades de enseñanza y aprendizaje. Los entornos virtuales en la educación se han convertido en la mediación pedagógica, modulando la tecnología educativa como un proceso de colaboración entre el estudiante y el docente, permitiendo un mejor desarrollo del aprendizaje individual y colaborativo como parte de la construcción del conocimiento.

Sin embargo, la tecnología educativa y los entornos virtuales de aprendizaje son piezas fundamentales en el proceso educativo llevando un ritmo lento que no cumple con el dinamismo de adaptación que estos tiempos amerita. Por eso es necesario la preparación y motivación de docentes que busquen instaurar herramientas pedagógicas a través de la integración de las TIC en la planificación didáctica, transformando el proceso de formación del estudiante.

1.2.7. Evaluación del impacto de entornos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas:

Los EVA ofrecen un espacio flexible y dinámico donde los estudiantes pueden interactuar, colaborar, experimentar y aprender de manera activa, creando un entorno propicio para el fomento de las habilidades blandas. Sin embargo, surge la interrogante: ¿en qué medida los EVA realmente impactan en el desarrollo de estas habilidades? Esta pregunta es crucial para determinar la efectividad de los EVA como herramientas pedagógicas y para optimizar su implementación en el ámbito educativo (Contreras, 2019).

Metodologías de Evaluación

La evaluación del impacto de los EVA en el desarrollo de habilidades blandas requiere de metodologías rigurosas y multifacéticas que consideren diferentes dimensiones del aprendizaje (Muñoz *et al.*, 2023). Algunas de las metodologías más utilizadas incluyen:





- **Análisis Cuantitativo:** Este enfoque se basa en la recolección y análisis de datos numéricos. Herramientas como encuestas, cuestionarios y pruebas estandarizadas se emplean para medir el cambio en las habilidades blandas de los estudiantes antes y después de la implementación del EVA. Los resultados se analizan utilizando métodos estadísticos que permiten identificar patrones y evaluar la significancia de los cambios observados.
- **Análisis Cualitativo:** Este enfoque se centra en la comprensión profunda de las experiencias y percepciones de los estudiantes. Técnicas como entrevistas semiestructuradas, grupos focales, observaciones participativas y análisis de portafolios permiten obtener una visión detallada del impacto de los EVA desde la perspectiva de los propios estudiantes. Este enfoque ayuda a identificar aspectos cualitativos del desarrollo de habilidades blandas que no pueden capturarse fácilmente con métodos cuantitativos.
- **Estudios de Caso:** Este enfoque permite examinar en detalle la implementación del EVA en un contexto específico y analizar su impacto en un grupo particular de estudiantes. Los estudios de caso proporcionan una comprensión contextualizada y detallada de los procesos y resultados, permitiendo identificar factores contextuales que influyen en el éxito o fracaso de la implementación del EVA.
- **Métodos Mixtos:** Este enfoque combina elementos de análisis cuantitativo y cualitativo para obtener una comprensión más completa del impacto del EVA en el desarrollo de habilidades blandas. La triangulación de datos de diferentes fuentes y metodologías permite validar los hallazgos y ofrecer una visión más robusta y matizada del impacto educativo de los EVA.

Consideraciones para una Evaluación Efectiva

Para realizar una evaluación efectiva del impacto de los EVA en el desarrollo de habilidades blandas, es importante considerar los siguientes aspectos:





- **Definición Clara de las Habilidades Blandas a Evaluar:** Es fundamental establecer una definición precisa y operacional de las habilidades blandas que se pretenden medir, considerando sus diferentes dimensiones y niveles de desarrollo. Esto implica descomponer las habilidades blandas en subcomponentes específicos que puedan ser observados y medidos de manera efectiva.
- **Selección de Instrumentos de Evaluación Adecuados:** Los instrumentos de evaluación deben ser confiables, válidos y sensibles al cambio en las habilidades blandas. Es crucial elegir herramientas que se ajusten a las características del EVA y al contexto educativo en el que se implementa. Esto puede incluir tanto herramientas cuantitativas estandarizadas como métodos cualitativos adaptados.
- **Diseño de un Plan de Evaluación Riguroso:** El plan de evaluación debe establecer claramente los objetivos de la evaluación, la metodología, los instrumentos de evaluación, el procedimiento de recolección de datos y el análisis de los resultados. Un diseño bien estructurado garantiza que la evaluación sea coherente, sistemática y capaz de proporcionar información útil y precisa.
- **Triangulación de Datos:** La recopilación de datos a través de diferentes fuentes y metodologías permite obtener una visión más completa y confiable del impacto del EVA. La triangulación ayuda a validar los hallazgos y a identificar discrepancias que puedan ofrecer nuevas perspectivas o indicar áreas de mejora.

Desafíos y Limitaciones

La evaluación del impacto de los EVA en el desarrollo de habilidades blandas presenta varios desafíos y limitaciones que deben considerarse:

- **Naturaleza Subjetiva de las Habilidades Blandas:** La dificultad de medir de manera objetiva las habilidades blandas puede dificultar la obtención de resultados concluyentes. Las habilidades blandas, por su naturaleza, son contextuales y dependientes de interacciones sociales, lo que complica su evaluación con métodos tradicionales.





- **Factores Externos que Influyen en el Desarrollo de Habilidades Blandas:** El desarrollo de habilidades blandas está influenciado por diversos factores externos al EVA, como el contexto familiar, social y cultural de los estudiantes. Estos factores pueden interactuar de manera compleja con las intervenciones educativas, afectando los resultados de la evaluación.
- **Complejidad del Proceso de Evaluación:** La evaluación del impacto de los EVA requiere de un análisis profundo y complejo que considere diferentes variables y contextos. La necesidad de metodologías mixtas y la triangulación de datos aumenta la carga de trabajo y puede requerir habilidades especializadas en análisis estadístico y cualitativo.

Tabla FODA

Table 1 FODA

Aspecto	Descripción
Fortalezas	
Flexibilidad	Los EVA permiten un aprendizaje flexible y adaptativo, facilitando la personalización de los contenidos y actividades según las necesidades individuales de los estudiantes.
Interactividad	Los EVA fomentan la participación activa y la colaboración, elementos clave para el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.
Accesibilidad	Facilitan el acceso a recursos educativos diversos y de alta calidad, independientemente de la ubicación geográfica, promoviendo la igualdad de oportunidades educativas.
Innovación	Integran tecnologías avanzadas y métodos pedagógicos innovadores que pueden motivar a los estudiantes y mejorar el compromiso con el aprendizaje.
Oportunidades	
Mejora Continua	La evaluación constante del impacto de los EVA permite identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias pedagógicas para optimizar el desarrollo de habilidades blandas.





Aspecto	Descripción
Expansión	Los EVA pueden expandirse a diferentes contextos educativos y niveles académicos, ofreciendo oportunidades para una implementación más amplia y variada.
Colaboración	Promueven la colaboración entre instituciones educativas y expertos en tecnología educativa para desarrollar y compartir mejores prácticas y recursos educativos.
Capacitación	Ofrecen oportunidades para la capacitación y el desarrollo profesional continuo de los docentes en el uso de tecnologías educativas y en la enseñanza de habilidades blandas.
Debilidades	
Subjetividad	La medición de habilidades blandas es intrínsecamente subjetiva y difícil de cuantificar de manera precisa y objetiva.
Dependencia	Los estudiantes pueden volverse dependientes de la tecnología, lo que podría afectar su capacidad para desarrollar habilidades blandas en contextos no digitales.
Barreras Tecnológicas	La falta de acceso a tecnologías adecuadas y a una infraestructura tecnológica robusta puede limitar la efectividad de los EVA, especialmente en contextos de bajos recursos.
Resistencia	La resistencia al cambio por parte de docentes y estudiantes puede dificultar la adopción efectiva de los EVA.
Amenazas	
Factores Externos	El desarrollo de habilidades blandas está influenciado por factores externos, como el contexto familiar y social, que pueden interactuar de manera impredecible con las intervenciones educativas basadas en EVA.
Sostenibilidad	La implementación y el mantenimiento de los EVA requieren inversiones continuas en tecnología y formación, lo que puede ser insostenible a largo plazo para algunas instituciones educativas.
Seguridad y Privacidad	Las preocupaciones sobre la seguridad y privacidad de los datos en plataformas virtuales pueden afectar la confianza de los usuarios y limitar la participación activa de los estudiantes y docentes.
Desigualdad	La brecha digital puede exacerbar las desigualdades existentes en el acceso a la educación, afectando particularmente a estudiantes de comunidades desfavorecidas que no tienen acceso a la tecnología necesaria para participar en los EVA.



1.3. Bases legales

Para desarrollar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) orientado al desarrollo de habilidades blandas, es necesario considerar tanto las normativas internacionales como las leyes nacionales de Ecuador que regulan la educación y el uso de tecnologías en el ámbito educativo. A continuación, se detallan las principales normas que respaldan esta propuesta.

1.3.1. Normas Internacionales

Según la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) en su artículo 26, establece el derecho de toda persona a la educación, enfatizando que esta debe orientarse al pleno desarrollo de la personalidad humana y a la promoción de la paz y la convivencia. Por tal motivo se busca un EVA que promueva habilidades blandas con principios de competencias como la comunicación, el respeto y la empatía.

La Agenda 2030 de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible (ONU, 2024) sostiene el **Objetivo 4** donde se busca garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad, así como promover oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida. El uso de un EVA cumple con la meta de ofrecer herramientas tecnológicas que aseguren una educación accesible y flexible como una estrategia pedagógica para mejorar habilidades en el proceso de aprendizaje.

La Convención sobre los Derechos del Niño (1989) reconoce el derecho del niño a la educación que desarrolle plenamente su personalidad, talentos y capacidades mentales y físicas, enfatizando la importancia de las habilidades sociales y emocionales. Además, el uso de la plataforma busca proporcionar una experiencia de aprendizaje en los estudiantes desarrollando habilidades participativas en situaciones reales.





1.3.2. Leyes Nacionales (Ecuador)

Constitución de la República del Ecuador (2008): En su artículo 26, reconoce la educación como un derecho fundamental y una garantía para el desarrollo integral. El artículo 343 establece la necesidad de un sistema educativo que fomente la inclusión, la equidad y el desarrollo de capacidades.

- **Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)** (2011): Regula el sistema educativo en Ecuador y promueve la integración de tecnologías para mejorar la calidad de la enseñanza. La LOEI fomenta la utilización de plataformas virtuales como herramientas complementarias en el proceso educativo.
- **Código de la Niñez y Adolescencia** (Código de la niñez y adolescencia, 2003): Establece la obligación del Estado, la sociedad y la familia de garantizar el desarrollo integral de los niños y adolescentes, incluyendo su formación en competencias sociales y emocionales que favorezcan su inclusión social y laboral.
- **Plan Nacional del Buen Vivir** (2016) (2017-2021): Este plan promueve el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación, enfatizando la importancia de desarrollar competencias tecnológicas y habilidades blandas para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

Para lograr aquello, la educación ecuatoriana busca promover el uso de tecnologías y entornos innovadores facilita una educación continua e inclusiva con énfasis en habilidades blanda esenciales para la vida laboral como la colaboración, comunicación, trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad.

1.4 Criterio de posición que asumen los investigadores

El estudio de Lozano et al. (2022) resalta la importancia de incorporar habilidades blandas desde el nivel preescolar y sugiere que las estrategias tecnológicas deben ser parte integral de la educación. Nuestra investigación, que evalúa un entorno virtual de aprendizaje, demuestra que





estos recursos no solo facilitan el aprendizaje, sino que también motivan la participación activa y promueven habilidades como la resolución de problemas y la creatividad. Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes encuentran las herramientas de comunicación fáciles de usar (74%) y sienten que el entorno virtual ofrece una variedad de recursos adaptados a diferentes estilos de aprendizaje (76%). Esto está en línea con la sugerencia de Lozano Fernández et al. de integrar estrategias tecnológicas para un aprendizaje más dinámico y significativo considerando que promueve la creatividad en la resolución de actividades esto refuerza la necesidad de enfoques específicos para el desarrollo de habilidades blandas en la educación.

Nuestra investigación corroboran las afirmaciones de estudios previos sobre la necesidad de un enfoque educativo que priorice el desarrollo de habilidades blandas donde los datos muestran que el entorno virtual de aprendizaje es una herramienta eficaz para mejorar habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad, alineándose con las recomendaciones de los autores consultados y reafirmando la necesidad de diseñar entornos educativos que integren de manera efectiva estas competencias.

Por ejemplo, en un curso de Lengua y Literatura, un entorno constructivista podría incluir actividades como la lectura colaborativa, debates sobre temas literarios y la creación conjunta de textos. Esto no solo fortalecería el aprendizaje académico, sino que también potenciaría la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.

En un EVA, los docentes pueden utilizar foros de discusión, debates en línea y simulaciones para que los estudiantes interactúen y compartan sus perspectivas. Estas herramientas no solo permiten el desarrollo académico, sino que también promueven habilidades como la negociación, el respeto por las diferencias culturales y la colaboración. Además, los estudiantes pueden aplicar lo que aprenden en situaciones de la vida real, fortaleciendo sus competencias para desenvolverse de manera adecuada en un entorno social diverso.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Operacionalización de Variables

Table 2 Operacionalización de Variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Técnica	Instrumento
Diseño del entorno virtual de aprendizaje	Características y componentes del entorno virtual diseñado.	Variedad de recursos multimedia disponibles.	Observación	Ficha de observación
		Interactividad y facilidad de navegación.		
		Adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje.		
Desarrollo de habilidades blandas		Flexibilidad para la personalización del aprendizaje.	Encuesta de validación	Cuestionario de entrevista y encuesta
		Integración de herramientas de comunicación y colaboración		
		Habilidad para la comunicación efectiva.		
		Capacidad para trabajar en equipo.	Observación	





Nivel de habilidades blandas	Habilidad para la comunicación	Destreza en la resolución de problemas.	Pruebas de desempeño
	Creatividad.	Empatía.	Cuestionarios en Google Forms,
	Ética y responsabilidad social.		Observación

2.2. Enfoque de la Investigación: La presente investigación adopta un enfoque mixto, que combina elementos cuantitativos y cualitativos. Este enfoque se selecciona para obtener una comprensión más completa y profunda del impacto del entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes. La ruta asumida implica la recolección y el análisis de datos cuantitativos para identificar patrones y tendencias y contextos que influyen en el proceso educativo.

2.3. Alcance de la Investigación: La investigación tiene un alcance descriptivo, correlacional, aplicada ya que busca caracterizar y detallar las características y necesidades específicas de este contexto, así como evaluar y describir el impacto de las actividades y recursos diseñados importantes para generar resultados positivos.

2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación: La investigación se declara descriptiva, correlacional, aplicada, ya que implica la recolección directa de datos en el entorno educativo donde se implementará el entorno virtual de aprendizaje. Esta elección se justifica por la necesidad de observar directamente cómo los estudiantes interactúan con el entorno virtual y





cómo este impacto se traduce en el desarrollo de habilidades blandas para solucionar el problema encontrado.

2.5. Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación

2.5.1 Métodos teóricos

Método Histórico-Lógico: A través de este enfoque, se examina cómo las tendencias históricas y lógicas han influido en la necesidad de integrar las habilidades blandas en el currículo escolar, especialmente mediante el uso de entornos virtuales de aprendizaje. Este análisis permite identificar los factores que han llevado a la creciente importancia de estas habilidades y cómo el contexto educativo en la Escuela de Educación básica particular Minerva puede beneficiarse de dicha evolución.

Método de Análisis-Síntesis: Este enfoque se utiliza para analizar las características y necesidades específicas del desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de la Escuela de Educación básica particular Minerva.

Revisión Bibliográfica: Esta revisión permite establecer un marco teórico sólido que sustente la investigación, identificando las mejores prácticas, teorías relevantes y estudios previos que abordan la relación entre la tecnología educativa y las habilidades blandas.

2.5.2. Métodos empíricos

Observación: Es fundamental porque nos permitirá observar fenómenos o eventos del desempeño académico de los estudiantes desde una visión general de la problemática integrando nuevas perspectivas que ayuden desde una base teórica a consolidar posturas y soluciones a la investigación científica, dando una respuesta de manera directa y detallada lo que facilitara que elementos se deben incluir en el entorno virtual de aprendizaje.





Encuesta: permitirá efectuar una serie de preguntas mediante cuestionario y/o formulario predestinadas a los estudiantes y docentes, de esa forma coleccionar datos cuantitativos para comprender el desarrollo de las habilidades blanda en la asignatura de Lengua y Literatura de séptimo año. Estas preguntas se centrarán en el entorno virtual, motivación y trabajo en equipo.

Entrevista: El método de entrevista se aplica para profundizar en las perspectivas de los docentes de la Unidad Educativa Minerva. A través de entrevistas semiestructuradas, se recaba información cualitativa sobre las estrategias actuales de enseñanza, las dificultades encontradas en el desarrollo de habilidades blandas y las expectativas sobre la implementación de un entorno virtual de aprendizaje.

Validación de especialistas

Selección de Especialistas: Se identificarán y seleccionarán especialistas en los campos relacionados con la investigación, como pedagogía en línea, desarrollo de habilidades blandas y diseño de entornos de aprendizaje virtual. Estos especialistas pueden incluir académicos, diseñadores educativos y docentes con experiencia en el uso de tecnologías para la enseñanza.

Revisión del Protocolo de Investigación: Los especialistas revisarán los objetivos y el marco metodológico del estudio, proporcionando retroalimentación en cuanto a su claridad, relevancia y efectividad para lograr los objetivos planteados.

Informe de Validación: Una vez implementados los cambios sugeridos, se elaborará un informe que documente las recomendaciones y validaciones proporcionadas por los especialistas, lo que garantizará la solidez y fiabilidad del estudio.

Triangulación: La triangulación es una estrategia fundamental para mejorar la validez y la fiabilidad de la investigación, especialmente en estudios que combinan métodos cuantitativos y cualitativos. En el contexto de esta investigación sobre el diseño de un entorno virtual de aprendizaje como apoyo educativo para el desarrollo de habilidades blandas, se utilizará la



triangulación empírica para asegurar una comprensión integral y precisa de los datos recolectados.

2.5.3 Método estadístico matemático

Estadística Descriptiva: para resumir y describir los datos obtenidos de las encuestas y observaciones, probablemente a través de medidas de tendencia central (media, mediana) y dispersión (desviación estándar), lo que ayuda a interpretar patrones y tendencias en los datos recolectados.

2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada

Ficha de Observación: permite garantizar la información precisa de la institución y ayuda al investigador a interpretar los datos y formular las conclusiones de la propuesta. ([Ver anexo C](#))

Entrevista estructurada: aplicada a los docentes del área de lengua y literatura con el objetivo de llevar una alta objetividad y confiabilidad en el estudio de las habilidades blandas. ([Ver anexo B](#))

Cuestionario: recolección de datos donde se adoptan series de preguntas para la validación o aprobación de la propuesta con el propósito de conocer el nivel el agrado de la plataforma presentada en los estudiantes de séptimo año básica. ([Ver anexo A](#))

2.7. Delimitación de la Población y la Muestra

La población está comprendida con 90 estudiantes de 7mo año de educación básica y 14 docentes de la Escuela de Educación básica particular Minerva de la ciudad de Guayaquil. En ese sentido, se tomó 71 estudiantes para encuestas y 4 docentes del área de lengua y literatura en entrevista, con el fin de obtener información respecto al desarrollo de las habilidades blandas considerando cuidadosamente los criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos.



Este enfoque de muestreo intencional nos permitirá seleccionar participantes específicos que cumplan con los requisitos de la investigación y que puedan proporcionar información relevante y significativa por la factibilidad de comunicarse por medio de encuestas y entrevistas de manera personalizada sobre el tema en estudio. Al finalizar la recolección de información se obtiene datos empíricos como experiencias con el entorno virtual de aprendizaje, con el fin de obtener una perspectiva amplia y diversa que enriquezca los resultados de la investigación.

Criterios de inclusión: 71 estudiantes de los paralelos A y B de séptimo año de básica en la asignatura de lengua y literatura sección matutina.

Criterios de exclusión: Estudiantes del paralelo C de séptimo año de básica en la asignatura de lengua y literatura.

Corte transversal: La investigación se realizará en un tiempo de 6 meses, dado que nos permitirá recolectar y analizar datos para el diseño de un entorno virtual de aprendizaje como apoyo educativo en el desarrollo de las habilidades blandas de los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación básica particular Minerva.

2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas

Se utilizó una serie de estadígrafos y técnicas estadísticas básicas para procesar y visualizar los datos empíricos recogidos mediante encuestas. Estos estadígrafos y herramientas de análisis te permiten obtener una visión general de los resultados de manera rápida y visual, especialmente a través de gráficos automáticos generados por la plataforma. A continuación, se describen los principales estadígrafos y técnicas empleados.



2.9. Estrategia Metodológica Investigativa

Table 3 Estrategia Metodología Investigativa

Estrategia Metodológica Investigativa	Descripción
Tipo de Investigación	La investigación combinará elementos cualitativos y cuantitativos para obtener una comprensión integral del entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de séptimo año de básica.
Enfoque	Se establece la metodología basada en un enfoque mixto.
Alcance	De este modo se procedes a tener una investigación descriptiva, correlacional, aplicada.

2.9.1. Diagnóstico inicial

En la etapa de diagnóstico inicial, se busca identificar y analizar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de séptimo año básico en la materia de lengua y literatura. Esta fase implica recopilar y analizar datos de las necesidades, fortalezas y debilidades del contexto educativo donde se diseñará el entorno virtual de aprendizaje. Para llevar a cabo el diagnóstico inicial, se utilizaron métodos como encuestas, entrevistas y observación directa a docentes y estudiantes. Estos instrumentos proporcionaron el nivel actual de desarrollo de sus habilidades blandas a través de la observación directa, así como el formulario de Google forms donde se hizo lo posible comprender la factibilidad de la propuesta.

2.9.2. Modelación de la propuesta

Esta fase implica la creación y configuración del entorno virtual, considerando las necesidades y características del contexto educativo, así como los objetivos específicos de





fomentar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes. Durante esta etapa, se desarrollarán los componentes esenciales del entorno virtual, como la estructura del curso, los recursos multimedia, las actividades interactivas, las herramientas de comunicación y colaboración, y los mecanismos de retroalimentación y evaluación.

2.9.3. Diagnóstico final

En esta fase, se implementarán observaciones, pero esta vez para medir el cambio en las habilidades blandas de los estudiantes tras la utilización del entorno virtual. El propósito de esta evaluación es comparar los resultados obtenidos después de la implementación con los datos iniciales recogidos durante la etapa de diagnóstico, identificando mejoras o cambios significativos en la capacidad de los estudiantes para comunicarse, trabajar en equipo, resolver problemas, y otras habilidades clave. Finalmente, con base en los resultados, se determinarán posibles mejoras o ajustes en el entorno virtual, asegurando su sostenibilidad y eficacia.

2.10. Resultados

2.10.1. Resultados mediante la ficha de observación

A partir de la ficha de observación aplicada a los estudiantes de séptimo año de educación básica de la Escuela de Educación básica particular Minerva ([Anexo C](#)) los resultados obtenidos se puede conocer las dificultades de aprendizaje de los estudiantes en las habilidades blandas como en la comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas, empatía y liderazgo. De ahí se procede a fomentar el uso de la plataforma Mil aulas con diferentes recursos y herramientas para mejorar su aprendizaje académico. Al usar la plataforma se establece una interacción con los estudiantes que ayuda a mejorar sus conocimientos y siendo así esto un refuerzo académico en el aprendizaje.



2.10.2. Interpretación de la entrevista a docentes

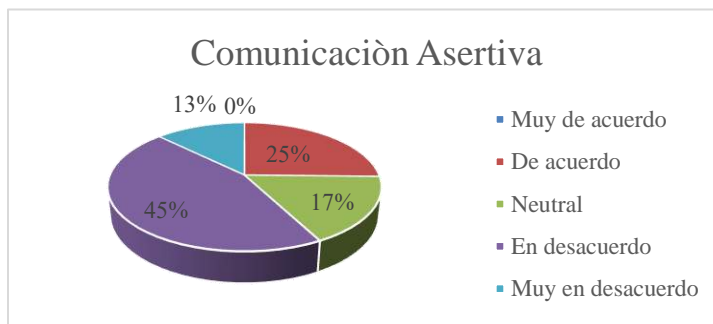
Los resultados observados en el [\(Ver anexo D Informe de entrevista\)](#) hacen referencia que las habilidades blandas se desconocen en el proceso educativo, la cual se ven falencias en el trabajo en equipo, comunicación, resolución de problemas y liderazgo, lo que concuerdan con el diseño entorno virtual puede ser una herramienta efectiva para desarrollar habilidades blandas, enfrentando diferentes desafíos relacionados con la tecnología y la motivación. Un enfoque híbrido, con un mayor soporte en conectividad, capacitación y estrategias pedagógicas colaborativas, podría mejorar la eficacia del aprendizaje siendo un proceso flexible para los estudiantes.

2.10.3. Encuestas a estudiantes

Table 4 Resultados pregunta 1

1.Expresas tus ideas con claridad cuando hablas con tus compañeros o profesores.		
5	0	0%
4	18	25%
3	12	17%
2	32	45%
1	9	13%
Total	71	100%

Gráfico 1 Resultados pregunta 1



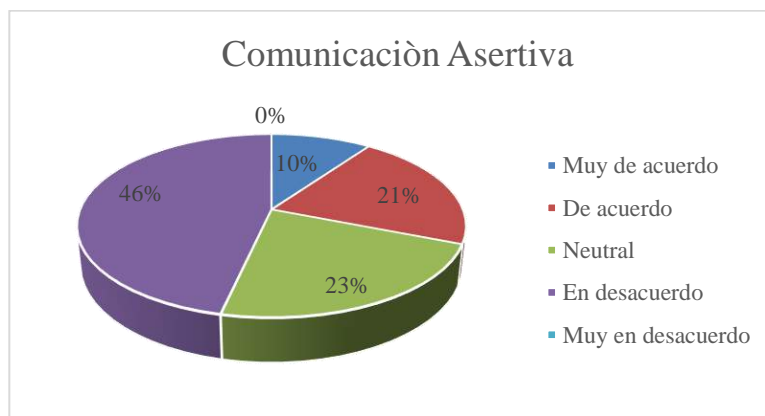


El análisis de las respuestas muestra que de los 71 encuestados, el 45% indicó estar "en desacuerdo", donde los estudiantes indican que no pueden expresarse claramente, mientras que el 25% afirmó estar "de acuerdo", relativamente se siente cómodo al expresar sus ideas. Lo que significa una tendencia preocupante en la percepción sobre su capacidad de expresar sus ideas con facilidad con sus compañeros y docentes, dado que un 17 % de estudiantes indican estar "Neutral", dejando dudas o variabilidad en su habilidad. Esto sugiere una brecha en la habilidad comunicativa de los estudiantes por la falta de comprensión por el uso de un lenguaje claro y preciso. Estos resultados refuerzan o explican la falta de comunicación fluida que existe entre ellos para comunicarse y la poca interacción en el salón de clases.

Table 5 Resultados pregunta 2

2.Escuchas con atención cuando alguien más está hablando en clases		
5	7	10%
4	15	21%
3	16	23%
2	33	46%
1	0	0%
Total	71	100%

Gráfico 2 Resultados pregunta 2



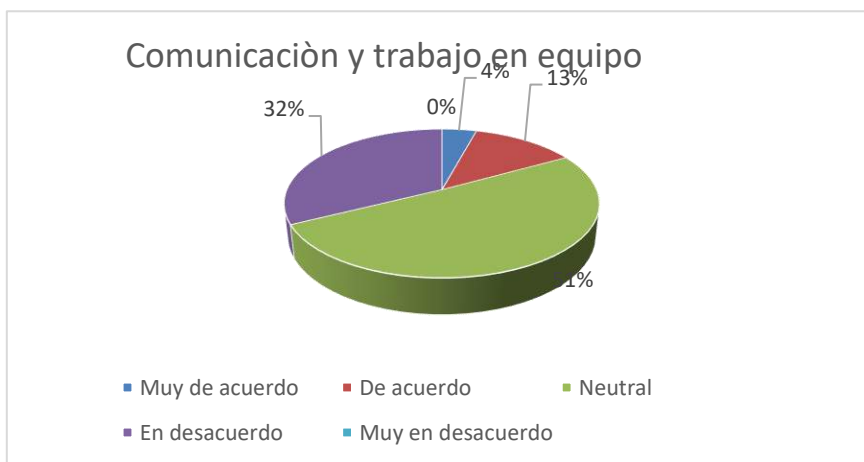


En los resultados un total de 71 encuestados, el 46% indicó estar "en desacuerdo", reflejando un indicador de falta de interés o dificultad de mantener la concentración en clase cuando alguien más está hablando, mientras que el 23% estar "neutral" esto indica que su atención puede depender de otros factores como el tema o interés personal. Esto refleja un desafío significativo en la capacidad de los estudiantes para concentrarse y prestar atención activa durante las interacciones en clase. Los altos porcentajes de respuestas demuestran la falta de habilidades de escucha activa, lo que es crucial para el aprendizaje efectivo.

Table 6 Resultados pregunta 3

3. Aceptas ideas y sugerencias de otros miembros de tu equipo		
5	3	4%
4	9	13%
3	36	51%
2	23	32%
1	0	0%
Total	71	100%

Gráfico 3 Resultados pregunta 3





En los resultados reflejan una percepción generalmente negativa. Del total de 71 encuestados, el 51% manifestó estar "neutral", mientras que un 32% indicó estar "en desacuerdo". Esto significa que un 83% de los estudiantes tiene dificultades para trabajar en equipo y compartir ideas entre ellos, complicando el desarrollo de sus habilidades para trabajar de forma grupal. Esto demuestra que existe una preferencia por trabajar de manera individual, dificultades para confiar en los demás. Un 13% de los estudiantes indican estar "de acuerdo" lo que se sugiere que este grupo ha experimentado proyectos en grupos, debates, lo cual refuerza la capacidad de comunicarse en equipo demostrando disposición en el trabajo colaborativo.

Table 7 Resultados pregunta 4

4.Pides ayuda cuando no sabes resolver un problema		
5	4	6%
4	9	13%
3	36	51%
2	23	32%
1	0	0%
Total	71	100%

Gráfico 4 Resultados pregunta 4





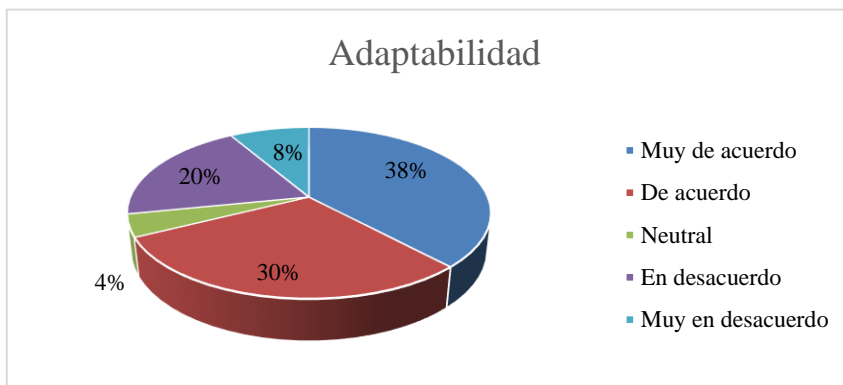
En los resultados muestran una tendencia negativa, del total de 71 encuestados, el 51% indicó estar "neutral", mientras que el 32% expresó estar "en desacuerdo", lo que significa que un 83% de estudiantes muestra una dificultad en la toma de decisiones, lo que se evidencia una falta significativa de iniciativa para resolver problemas de manera autónoma o colaborativa. Se persiste una tendencia fuerte hacia la dependencia o inactividad fuerte a los problemas educativos, lo que está relacionado a la desmotivación, inseguridad, miedo o falta de habilidades blandas en el proceso educativo de su aprendizaje y la resolución de problemas.

Table 8 Resultados pregunta 5

5.Utilizas recursos apoyados por la tecnología para aprender más de lo explicado por tu profesor

5	27	38%
4	21	30%
3	3	4%
2	14	20%
1	6	8%
Total	71	100%

Gráfico 5 Resultados pregunta 5



Esto muestra una percepción mayoritariamente positiva por parte de los estudiantes. De los 71 encuestados, el 38% está "Muy de acuerdo" con la afirmación y el 30% "de acuerdo", lo

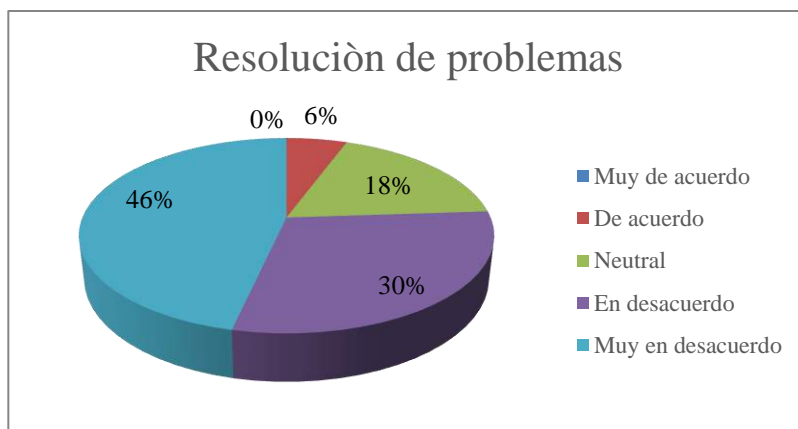


que significa que un 68% de los estudiantes muestran un uso frecuente o constante de recursos tecnológicos para completar la información brindada por el profesor. Esto explica que la tecnología se ha integrado de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes. Se percibe mejoras en el valor de los recursos digitales para reforzar y complementar sus conocimientos de lo enseñado en clases. Siendo una ventaja el uso de herramientas digitales favoreciendo el autoaprendizaje, incluyendo herramientas como videos, aplicaciones interactivas o búsquedas en internet adaptados en un EVA para resolver problemas en temas específicos,

Table 9 Resultados pregunta 6

6. Procuras utilizar tu imaginación para solucionar cosas que no entiendes en clase		
5	0	0%
4	4	6%
3	13	18%
2	21	30%
1	33	46%
Total	71	100%

Gráfico 6 Resultados pregunta 6





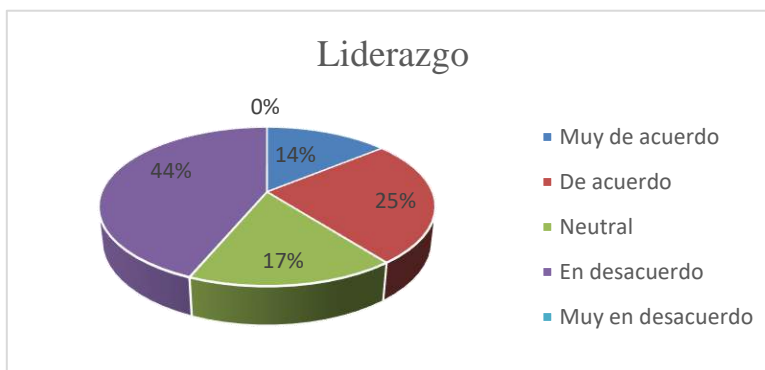
Los resultados muestran una percepción mayoritariamente negativa entre los estudiantes. De los 71 encuestados, el 46% está "Muy desacuerdo" y el 30% "de acuerdo", lo que representa un 76% del total de estudiantes no recurre a su imaginación en el contexto académico por lo que implica que el entorno educativo no fomenta el pensamiento imaginativo como parte del proceso de aprendizaje. Un porcentaje alto no intenta encontrar soluciones creativas o prácticamente no se percibe la imaginación como una herramienta de estudio de forma habitual.

Table 10 Resultados pregunta 7.

7. Planificas tu tiempo para cumplir con tus tareas y actividades dentro del tiempo establecido por tu profesor

5	10	14%
4	18	25%
3	12	17%
2	31	44%
1	0	0%
Total	71	100%

Gráfico 7 Resultados pregunta 7



Se encuentra una valoración negativa. De los 71 estudiantes encuestados, el 44% está "en desacuerdo", lo que se considera que los estudiantes tienen muy poca frecuencia de planificación en sus tareas o dificultad en la habilidad para planificar su tiempo, y el 25% de estudiantes indican

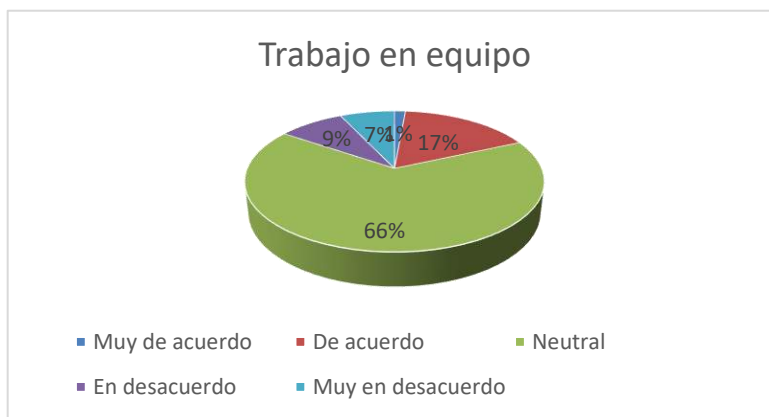


estar "de acuerdo", logrando planificar su tiempo siendo un grupo significativo, lo que da como resultado que los estudiantes no organiza su tiempo en absoluto. Los estudiantes tienen bajos niveles de planificación lo que se considera una tendencia hacia la improvisación o desorganización en el manejo de su tiempo en las actividades académicas. Esto demuestra que los estudiantes tendrán falencia al momento de liderar, escuchar, motivar y en efecto adquirir la habilidad de transmitir ideas claras en el ámbito personal y académico.

Table 11 Resultados pregunta 8

8. Apoyas de manera activa cuando trabajas en grupo con tus compañeros		
5	1	1%
4	12	17%
3	47	66%
2	6	8%
1	5	7%
Total	71	100%

Gráfico 8 Resultados pregunta 8



De los 71 participantes, el 66% de estudiantes indican estar "neutral" respecto a la participación activa en el trabajo en equipo y el 17% "de acuerdo" de estudiante muestran una actitud positiva en la colaboración entre compañeros. Lo que se considera bajo el nivel de apoyo





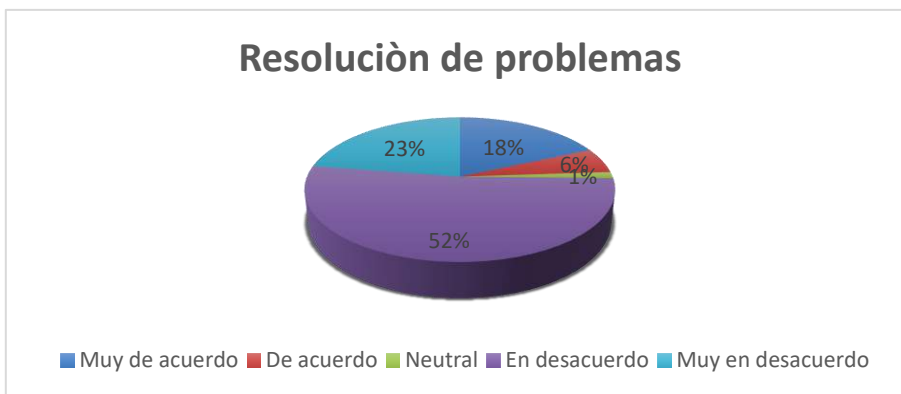
en trabajo de grupo, indicando factores como la falta de motivación, comunicación, conflictos interpersonales entre compañeros lo que limita la colaboración y el aprovechamiento de las habilidades individuales. La baja participación pone en carencia las habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo por el cual se deben abordar áreas de mejoras promoviendo la participación activa y el apoyo entre compañeros.

Table 12 Resultados pregunta 9

9.Trato de resolver problemas con mis compañeros mediante el dialogo.

5	13	18%
4	4	6%
3	1	1%
2	37	52%
1	16	23%
Total	71	100%

Gráfico 9 Resultados pregunta 9



En relación a los resultados de la encuesta muestran una percepción ampliamente negativa entre los estudiantes. La mayoría de los participantes, un 52%, se sienten "en desacuerdo" y el 23% está "Muy en desacuerdo", esto suma un total de 75% de estudiantes no utilizan el dialogo como una práctica común al enfrentar conflictos, es decir, como una herramienta para resolver

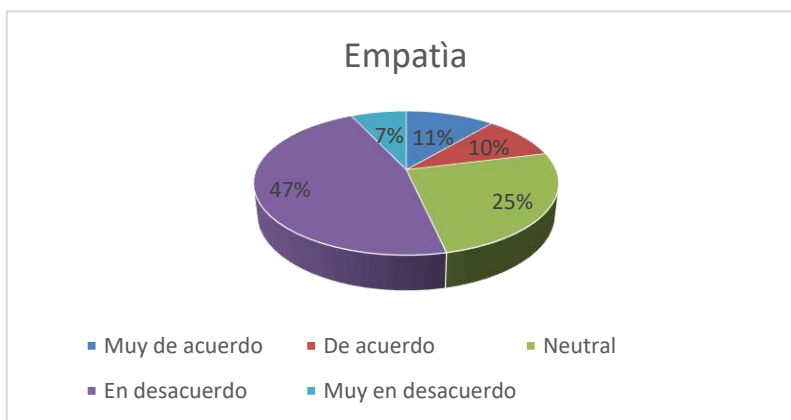


problemas o conflictos en el área académica. Los resultados reflejan la limitación de manejar conflictos de manera efectiva, lo que resulta ser problemas persistentes y falta de cohesión grupal. El 18% de estudiantes utilizan el dialogo de manera ocasional dando paso a fomentar el constante uso del dialogo, debido a esto los estudiantes necesitan capacitación en el desarrollo de habilidades de comunicación y manejo de comunicación para promover un ambiente colaborativo.

Table 13 Resultados pregunta 10

10.Reconozco mis errores y trabajo para mejorar mi comportamiento con mis compañeros		
1	8	11%
2	7	10%
3	18	25%
4	33	46%
5	5	7%
Total	71	100%

Gráfico 10 Resultados pregunta 10



En relación a los resultados de la encuesta reflejan una percepción negativa general sobre este aspecto. El 46% de los estudiantes están "en desacuerdo", mientras que el 25% adicional está "neutral", mostrando una baja disposición para reconocer sus errores y mejorar el





comportamiento y responsabilidad interpersonal. Este porcentaje es significativo y puede ser un obstáculo para la cohesión grupal o desinterés en mejorar las habilidades.

2.11. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico

2.11.1. Análisis

Los datos muestran la importancia de las habilidades blandas de ajustar y mejorar continuamente de manera efectiva en los estudiantes de séptimo año de básica. El análisis revela una diversidad de experiencias y percepciones en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes que no solo están relacionadas con el conocimiento académico sino con la capacidad de interactuar, comunicarse y adaptarse a nuevos retos. **Comunicación:** los resultados muestran que los estudiantes presentan dificultades en la comunicación por el cual implica su desarrollo académico y personal. Las dificultades están alineadas a problemas de autoestima, habilidades sociales o falta de comprensión, como de interactuar con sus compañeros y docentes. **Trabajo en equipo:** Los estudiantes no han desarrollado adecuadamente habilidades como la empatía, escucha activa para interactuar de manera efectiva en equipo, lo que genera conflictos y una comunicación ineficaz dentro del salón de clase. **Adaptabilidad:** los estudiantes consideran que las herramientas son esenciales para comunicarse y colaborar sin obstáculos lo que contribuye al desarrollo de habilidades blandas de una forma fluida y efectiva en el diseño de un entorno virtual. **Resolución de problemas:** los estudiantes no han desarrollado habilidades de pensamiento crítico siendo ese factor clave de los problemas que afectan el rendimiento académico. Es esencial trabajar en las habilidades de pensamiento crítico para el éxito académico y profesional. **Empatía:** los estudiantes presentan dificultades en las relaciones interpersonales y aprendizaje colaborativo en el salón de la clase debido a la poca comprensión y conexión entre compañeros. La empatía es fundamental debido a que incluye el reconocimiento de emociones propias y ajenas.



2.11.2. Conclusión del Análisis de Resultados

El análisis de los resultados obtenido revela aspectos importantes del desarrollo de las habilidades blandas dentro del contexto educativo. El análisis también pone de manifiesto áreas que requieren atención y mejora. La motivación para participar en actividades colaborativas y el desarrollo de la empatía son dos aspectos que presentan oportunidades significativas para un enfoque más profundo. Esto sugiere realizar ajustes y mejoras continuas que refuercen la participación activa y fomenten habilidades interpersonales. La comunicación asertiva, trabajo en equipo, empatía, resolución de problemas juegan un papel crucial en el desarrollo integral de cada estudiante. Cada estudiante comienza a enfrentar desafíos académicos en la etapa primaria, no solo de forma individual sino también de un entorno educativo. La falta del desarrollo de las habilidades blandas genera barreras significativas en el aprendizaje y dificultad a la adaptación a las dinámicas del aula de clase.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Presentación de la Propuesta

3.1.1. Introducción

En el contexto actual, el desarrollo de habilidades blandas se ha convertido en una prioridad educativa esencial. Las demandas del mercado laboral global exigen profesionales no solo competentes en habilidades técnicas, sino también altamente cualificados en competencias no cognitivas como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la empatía y la creatividad. Conscientes de esta necesidad, la presente propuesta se enfoca en el diseño y la implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que tiene como objetivo principal apoyar el desarrollo de estas habilidades blandas en estudiantes de diferentes niveles educativos.

La propuesta se basa en el modelo instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y evaluación), que proporciona una estructura metódica y coherente para el desarrollo de entornos educativos virtuales. Este modelo asegura una planificación integral, un diseño detallado y una implementación efectiva del entorno virtual, garantizando que cumpla con los objetivos educativos deseados.

3.1.2. Objetivo General

Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que facilite el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de diferentes niveles educativos, promoviendo su preparación integral para el mercado laboral y el crecimiento personal.



3.1.3. *Objetivos Específicos*

1. **Mejorar la comunicación y colaboración entre los estudiantes** mediante actividades interactivas que fomenten el trabajo en equipo y el intercambio de ideas en un entorno virtual.
2. **Fomentar la capacidad de resolución de problemas y el pensamiento crítico** a través de ejercicios prácticos que desafíen a los estudiantes a encontrar soluciones creativas a situaciones reales.
3. **Desarrollar habilidades de empatía y entendimiento intercultural** mediante el diseño de actividades que permitan a los estudiantes interactuar y aprender de diferentes perspectivas y culturas, promoviendo un ambiente de respeto y colaboración.

3.2 Modelación de la Propuesta

3.2.1 *Modelo Instruccional ADDIE*

El modelo instruccional ADDIE es fundamental para estructurar la propuesta y asegurar que el entorno virtual de aprendizaje sea tanto efectivo como adaptado a las necesidades de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades blandas. ([Ver anexo H](#))

A continuación, se detallan las fases del modelo:

- **Análisis:** La fase inicial consiste en una investigación exhaustiva para identificar las necesidades educativas específicas de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades blandas. Este análisis se realizó mediante encuestas, entrevistas con docentes y estudiantes, y la revisión de estudios previos. La información recopilada permite identificar las brechas existentes en el desarrollo de habilidades blandas y proporciona una base sólida para el diseño del entorno virtual como apoyo educativo. En esta fase para la creación de actividades y recursos se obtiene de toda la fundamentación teórica del texto de Lengua y Literatura de séptimo año de básica por el ministerio de educación





para la selección de herramientas para el diseño virtual en el desarrollo de las habilidades blandas.

Table 14 Herramientas para la creación del aula virtual

Herramienta	Descripción	Habilidades blandas en relación a la herramienta
Mil aulas	Servicio gratis Se pueden registrar 500 usuarios. Realizar 50 cursos 2 GB de almacenamiento Accesibilidad desde aplicaciones de computador, celulares.	
Mentimeter	Uso gratuito Permite a los estudiantes competir entre si para desarrollar experiencias divertidas. Funciones de colaboración Funciones de comunicación	Fortalecer la Empatía y Adaptabilidad en la Comunicación
Canva	Flexible y adaptable a las necesidades de los participantes.	Comunicación Asertiva, Empatía
Wordwall	Intuitiva, Actividades interactivas.	Trabajo en Equipo y Resolución de Problemas





Fomenta la participación activa para mejorar el aprendizaje colaborativo.

Gamificación

Genially

Contenido interactivo

Trabajo en Equipo y Resolución de Problemas

- **Diseño:** En esta fase, se desarrollan los componentes esenciales del entorno virtual. Esto incluye la creación de una interfaz de usuario intuitiva. El diseño se enfoca en crear un entorno que facilite la interacción y la participación activa de los estudiantes de séptimo año de básica en la materia de lengua y literatura, con actividades que promuevan el desarrollo de habilidades blandas de manera dinámica y significativa que facilite el cumplimiento de los objetivos.

Table 15 Estructura del aula virtual

Unidad	Semana	Tema	Contenido	Habilidades blandas
Sección	1		Indicaciones generales del curso	
			Normas de convivencia	
			Contenido teórico	
			Herramientas actividades interactivas	
Sección general	Uno	Presentación	Recursos adicionales	
			Proyectos y tareas	
			Espacio para padres	
			Examen final	



Clases grabadas

Unidad 1	Uno	La lengua escrita	Conceptos: ¿Qué es una exposición oral? El folleto Conectores condicionales La estructura de un folleto Actividades interactivas Proyectos y tareas Foro Lección Conceptos: Las funciones del lenguaje Narro con palabras e imágenes ¿Qué es una historieta?	Liderazgo, resolución de problemas, comunicación asertiva.
Unidad 2	Dos	Sugerir, persuadir, convencer	Las viñetas, los globos y las onomatopeyas Actividades interactivas Proyectos y tareas Foro Lección	Trabajo en equipo, comunicación asertiva.



			Conceptos: ¿Qué es un coloquio?	
			Dialogamos por escrito	
Unidad 3	Tres	La escritura en el tiempo	¿Qué es una carta?	comunicación asertiva
			Construimos los párrafos de la carta	
			Lección	
			Conceptos: El circuito de la comunicación	
			Elementos de la comunicación	
			Las intenciones o funciones de los mensajes	
Unidad 4	Cuatro	La comunicación humana	¿Qué es un texto instructivo?	Empatía, adaptabilidad
			Actividades interactivas	
			Proyectos y tareas	
			Foro	
			Lección	
			Evaluación sumativa	Examen final
			Cuestionario	

La estructura del aula está compuesta de la presentación del aula y contenido dividido por cuatro unidades, cada unidad será desarrollado en una semana, al finalizar cada unidad el estudiante deberá responder una lección formativa y al culminar las unidades un examen final para la complementación sumativa del curso.





En el diseño del aula virtual se desarrollan etapas de exploración, construcción y aplicación de conocimientos relacionados para el aprendizaje del estudiante en el desarrollo de las habilidades blandas de una forma virtual y presencial.

- **Desarrollo:** el modelo ADDIE especifica la creación de actividades y recursos donde se permite fortalecer el desarrollo de las habilidades blandas que serán parte del aula virtual promoviendo la construcción de cada estudiante.
- **Implementación:** La fase de implementación incluye la integración de las habilidades blandas como: comunicación asertiva, trabajo en equipo, resolución de problemas, liderazgo, adaptabilidad y empatía dando la efectividad de las herramientas y recursos, para realizar ajustes y mejoras en el entorno.
- **Evaluación:** La fase final buscó evaluar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes de séptimo año de básica mediante el criterio de especialista aportando su conocimiento profundo y su experiencia práctica mediante encuesta utilizada para obtener una evaluación informada y experta sobre el diseño de un entorno virtual.

Presentación del aula virtual

Imagen 1 Presentación del aula virtual





En la ilustración 1 se presenta la pantalla de inicio donde se encuentran dos cursos de séptimo año de básica A y B. Cuando los estudiantes ingresen a su aula virtual podrán observar solo el curso al cual pertenecen y acceder sin problemas.

Pantalla de inicio de la materia de Lengua y Literatura

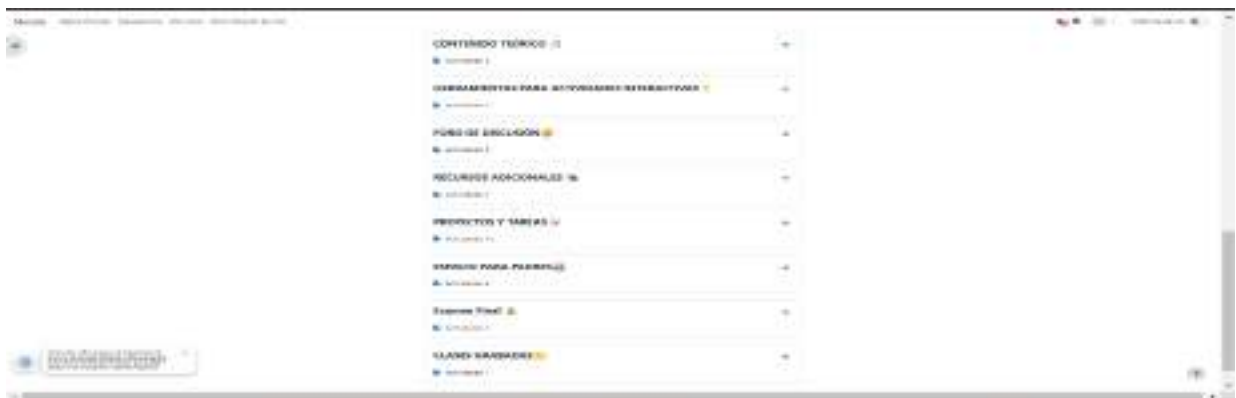
Imagen 2 Pantalla de inicio de la materia de Lengua y Comunicación



Una vez que escojan el curso se presentan indicaciones generales de curso como objetivo, horario, enlace de zoom y normas de convivencia que el estudiante podrá observar previamente al contenido de la materia.

Estructura de la materia

Imagen 3 Estructura de la materia





En la misma pantalla se encuentran las siguientes secciones: contenido teórico, herramientas interactivas, foros, tareas, espacio para padres, examen y clases grabadas. Además de presenta un video explicativo donde se detalla el uso de la plataforma.

Unidades y temas de la materia de Lengua y Literatura

Imagen 4 Unidades y temas de la materia de Lengua y Comunicación



En la sección de contenido teórico se encontrarán diapositivas de todos los temas de lengua y literatura dividido en unidades posteriormente, de tal forma que el estudiante pueda guiarse. Es importante mencionar que en las diapositivas se encuentran temas relacionados al tema de las habilidades blandas. Dentro de cada tema se encuentran subtemas que permiten el acceso al contenido, siguiente esa misma estructura las siguientes unidades.

Herramientas a utilizar por cada unidad

Imagen 5 Herramientas a utilizar





Para la interacción de los estudiantes en esta sección se encuentran recursos importantes que fueron escogido según el desarrollo de cada unidad para la explicación correcta de las habilidades blandas y le permita al estudiante reforzar su aprendizaje.

Tareas por cada tema

Imagen 6 Tareas por cada tema



También en este apartado se encuentran las tareas propuestas por cada unidad en formato pdf con las indicaciones detalladas para la realizada de la misma, es decir el estudiante podrá encontrar instrucciones o este caso rubrica de evaluación para la misma.



Evaluación de contenidos

Imagen 7 Examen final



Para finalizar la unidad se concluye con un examen final con temas correspondientes en la semana indicada.

Submenú Cuestionario

Imagen 8 Submenú Cuestionarios



Este submenú el estudiante podrá tener banco de preguntas en base a los temas tratado en cada unidad. La calificación del cuestionario es sobre 10 puntos con un tiempo de 60 minutos.



Participación de usuarios.

Imagen 9 Participación de usuarios

Apellido(s)	Dirección de correo	Roles	Grupos	Opciones de acceso al curso	Estado
MA MATIAS ALEJANDRO ARTERAGA ORDO	matiasca2476@gmail.com	Estudiante	Grupo 3	Activo	Activo
AC JOHNNY DANIEL CASUA ESPINOZA	rcasua_bryio@hotmail.com	Estudiante	Grupo 4	Activo	Activo
AC ANIBELY MARLENE CEDENO CORDOBA	laseco_1@hotmail.com	Estudiante	Grupo 2	Activo	Activo
AC ALBA CESTINA CUSME VARGAS	vival@hotmail.com	Estudiante	Grupo 1	Activo	Activo
AD ARIANNA XIRIO DAVILA VILLABAR	arianac15@gmail.com	Estudiante	Grupo 2	Activo	Activo
B JORGE EDUARDO FARRI MACAS	josemariaosofiaqu@hotmail.com	Estudiante	Grupo 6	Activo	Activo
ME MELISSA ALEJANDRA FALGADO PANZA	jalagag@hotmail.com	Estudiante	Grupo 3	Activo	Activo
CH GENESIS ALIS HIDALGO ZAMBRANO	cdg.zambrano@ep.edu.ec	Estudiante	Grupo 4	Activo	Activo
MA MICHAEL ALEJANDRO HURTADO RIVARRO	stiana-8063@hotmail.com	Estudiante	Grupo 3	Activo	Activo
EM EMANUEL ALEXANDER JARAMILLO RUIZ	jaramilnetso@livefast.com	Estudiante	Grupo 3	Activo	Activo
DE DEBIL ARTURO JUNGUINAL BERRIO	rcastillo@telefonos.com.ec	Estudiante	Grupo 3	Activo	Activo

En el aula virtual el docente podrá observar y verificar la participación activa de los estudiantes en una actividad asincrónica. Además, en esa sección los estudiantes podrán verificar los grupos de trabajo para realizar en grupo posteriormente.

3.2.2 Estructura y Originalidad

La propuesta se distingue por su enfoque integral y su diseño innovador. A continuación, se detallan los aspectos que destacan la originalidad y efectividad del entorno virtual propuesto:

- **Interactividad:** El entorno virtual incorpora diversas actividades interactivas que fomentan la participación activa de los estudiantes. Estas actividades incluyen ejercicios colaborativos que están diseñados para desarrollar habilidades blandas específicas.
- **Adaptabilidad:** El entorno virtual es flexible y se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales. Los estudiantes pueden personalizar su experiencia de aprendizaje mediante actividades y recursos.





- **Evaluación Continua:** Se ha integrado un sistema de evaluación continua que permite monitorear el progreso de los estudiantes en el desarrollo de habilidades blandas. Este sistema incluye herramientas para la autoevaluación, la retroalimentación de pares y la evaluación por parte de los docentes, lo que facilita la identificación de áreas de mejora y la implementación de ajustes necesarios.

3.3 Factibilidad de la Propuesta

3.3.1 Factibilidad de la Propuesta Operativa

La propuesta de un entorno virtual diseñado en Mil aulas, propone herramientas y recursos de acceso libre con el propósito de desarrollar las habilidades blandas de los estudiantes de séptimo año de educación básica, considerando un apoyo educativo al docente puesto que se considera el plan analítico para cumplir de una manera flexible y solida en el entorno virtual.

3.3.2 Factibilidad de la Propuesta Técnica

La viabilidad y factibilidad de la propuesta técnica es sólida debido a la integración de recursos y herramientas respaldadas por un enfoque constructivista y sociocultural. El modelo ADDIE muestra la estrategia fundamental en el desarrollo de las habilidades blandas siendo efectiva para los estudiantes de séptimo año de educación básica.

3.3.3 Análisis y Proyección Financiera

Para garantizar la viabilidad y sostenibilidad del proyecto, se ha desarrollado un análisis financiero detallado que incluye los siguientes aspectos:

- **Costos de Desarrollo:** Incluye los gastos asociados con la creación del entorno virtual, como el desarrollo del software, la creación de contenido educativo y la adquisición de herramientas tecnológicas.





- **Costos de Mantenimiento:** Comprende los gastos recurrentes para el mantenimiento y actualización del entorno virtual, así como el soporte técnico para usuarios.
- **Costos de Capacitación:** Incluye los gastos relacionados con la capacitación de docentes y estudiantes para utilizar eficazmente el entorno virtual.
- **Estimación de Retorno de Inversión:** Se estima que el retorno de inversión se logrará a través de la mejora en las competencias de los estudiantes, lo que aumentará su empleabilidad y preparación para el mercado laboral.

3.4. Validación de la Propuesta

3.4.1 *Fundamentación Teórica*

La validación teórica de la propuesta se basa en la revisión de estudios previos y modelos educativos que subrayan la necesidad de integrar habilidades blandas en el currículo educativo:

- **Lozano Fernández et al. (2022)** argumentan que la inclusión de habilidades blandas en el currículo desde niveles educativos tempranos es crucial para el desarrollo integral de los estudiantes. La propuesta se alinea con esta recomendación al ofrecer un entorno adaptado a diferentes estilos de aprendizaje y niveles educativos.
- **Espinoza Mina & Gallegos Barzola (2020)** y **Farías Moreira & Méndez Duran (2023)** resaltan la importancia de estrategias efectivas para el desarrollo de habilidades blandas. La propuesta incorpora actividades interactivas y un sistema de evaluación continua para asegurar que las habilidades blandas se desarrollen de manera efectiva.

3.4.2 *Validación de la propuesta por parte de especialistas*

Para la validación de la propuesta por parte de los especialistas, se utilizó una rubrica con diferentes criterios ([Ver anexo E](#)). Es fundamental tener en cuenta los criterios para destacar el proceso de autoevaluación es subjetivo y depende de la percepción del propio experto. Se





incluyeron 7 especialistas con vasta experiencia profesional, tales como ser graduado de la especialidad, obteniendo los siguientes resultados.

Table 16 Resultados de especialistas

Crterios	Bastante adecuado	Adecuado	Poco adecuado	No adecuado
El diseño del aula virtual tiene objetivos claros y alienados con el desarrollo de la comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, resolución de problemas y empatía.	100%			
Los métodos de enseñanza aprendizaje están fundamentados a la participación activa, empatía, comunicación y trabajo en equipo.	86%	14%		
El EVA incluye actividades interactivas que promueven la participación activa de los estudiantes (foros, juegos colaborativos, retos prácticos.)	100%			
La plataforma incluye mecanismos claros para evaluar y medir el desarrollo de habilidades.	90%	10%		
La plataforma es intuitiva, fácil de usar y accesible para diferentes niveles de habilidad tecnológica.	90%	10%		
El EVA ofrece herramientas para facilitar el trabajo en equipo y la colaboración virtual	90%	10%		



Los materiales son relevantes, actualizados y están diseñados para fomentar el aprendizaje significativo.	90%	10%
Garantiza ser un entorno de aprendizaje seguro para la protección de datos	90%	10%
Es viable a largo plazo y puede adaptarse a un mayor número de usuarios o institucionales.	100%	
Como considera la efectividad del EVA en la materia de lengua y literatura.	90%	10%

Nota: BA: Bastante adecuado, A: Adecuado, PC: Poco adecuado, NO: No adecuado

Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo a los resultados obtenidos por los especialistas se obtuvo una valorización del 100% con un indicador de bastante adecuado en estructura, herramientas y recursos en la plataforma Mil aulas y un 90% a 10% con un indicador de bastante adecuado y adecuado en cuestión de métodos, estrategias, interacción ajustándose al nivel educativo de los estudiantes. El indicador 86% y 14% nos permite inferir en mejorar el contenido para los estudiantes de séptimo año. Por lo que la propuesta nos da la seguridad que la plataforma es válida para el uso de estudiantes y docentes en el área de lengua y literatura en el desarrollo de habilidades blandas como la comunicación asertiva, trabajo en equipo, resolución de problemas, liderazgo, adaptabilidad y empatía.





3.5 Caracterización de la Propuesta

3.5.1 Propósitos y Objetivos

- **Propósito General:** Diseñar un entorno virtual que facilite el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes, promoviendo una preparación integral para el mercado laboral y el desarrollo personal.
- **Objetivos Específicos:**
 - Mejorar la comunicación y colaboración entre los estudiantes.
 - Fomentar la capacidad de resolución de problemas y pensamiento crítico.
 - Desarrollar habilidades de creatividad e innovación.
 - Promover la empatía y el entendimiento intercultural.

3.5.2 Características

- **Interactividad:** El entorno virtual incluye actividades que promueven la participación activa, como simulaciones de escenarios reales y ejercicios colaborativos.
- **Adaptabilidad:** Los estudiantes tienen la posibilidad de personalizar su experiencia de aprendizaje mediante la selección de actividades y recursos que se ajusten a sus necesidades y preferencias.
- **Evaluación Continua:** Un sistema integrado de evaluación que permite monitorear el progreso de los estudiantes y realizar ajustes basados en los resultados obtenidos.

Cronograma de Aplicación de la Propuesta

Table 17 Cronograma de Aplicación de la Propuesta

Mes	Semana	Actividad	Descripción	Responsable	Estado
1	1-2	Planificación Inicial	Definición de objetivos específicos, planificación	Equipo de Proyecto	Completo





Mes	Semana	Actividad	Descripción	Responsable	Estado
			de recursos y cronograma detallado.		
1	3-4	Desarrollo de Contenido	Creación de materiales educativos interactivos y multimedia.	Especialistas en Contenido	Completo
2	1-2	Desarrollo del Software	Programación y diseño del entorno virtual.	Desarrolladores de Software	Completo
2	3-4	Compra de Licencias y Herramientas	Adquisición de licencias de software y herramientas necesarias para el desarrollo.	Administrador de Recursos	En proceso
3	1-2	Integración del Contenido en el Software	Integración de recursos educativos y pruebas de funcionalidad del entorno virtual.	Desarrolladores de Software	Completo
4	1-2	Capacitación de Docentes	Formación de docentes en el uso del entorno virtual y recursos educativos.	Facilitadores de Capacitación	En proceso
4	3-4	Capacitación de Estudiantes	Orientación para estudiantes sobre el uso del entorno virtual y recursos disponibles.	Facilitadores de Capacitación	En proceso
5	1-2	Evaluación Inicial y Retroalimentación	Recopilación de feedback de usuarios y análisis del	Equipo de Evaluación	En proceso





Mes	Semana	Actividad	Descripción	Responsable	Estado
			rendimiento del entorno virtual.		
5	3-4	Ajustes y Mejoras	Implementación de mejoras basadas en la retroalimentación recibida.	Desarrolladores de Software	Pendiente

3.5.3 Estrategias y Metodologías

- **Estrategias:** Uso de actividades interactivas, recursos multimedia y herramientas de comunicación para fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades blandas.
- **Metodologías:** Enfoque basado en el modelo ADDIE, con énfasis en la adaptación del entorno a las necesidades de los estudiantes y la evaluación continua del impacto en el desarrollo de habilidades blandas.

3.5.4 Recursos y Materiales

- **Recursos:** Plataforma de software para el entorno virtual, videos educativos, lecturas interactivas, simulaciones y herramientas de comunicación.
- **Materiales:** Equipos tecnológicos necesarios para acceder al entorno virtual, como computadoras, tabletas y conexión a Internet.

3.5.5 Formas de Aplicación e Implementación

- **Aplicación:** Implementación gradual del entorno virtual en fases, comenzando con una fase piloto y expandiendo su uso a otros grupos de estudiantes y docentes.
- **Implementación:** Capacitación de usuarios, integración del entorno virtual en el currículo educativo y ajustes basados en el feedback recibido durante la fase piloto.





3.5.6 Beneficiarios

- **Estudiantes:** Mejora en el desarrollo de habilidades blandas, lo que aumenta su preparación para el mercado laboral y su desarrollo personal.
- **Docentes:** Acceso a herramientas y recursos que facilitan la enseñanza y el desarrollo de habilidades blandas en sus estudiantes.

3.6 Cierre

La propuesta para el diseño de un entorno virtual de aprendizaje se presenta como una solución integral y adaptativa para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes. Mediante el uso del modelo ADDIE, la propuesta asegura una planificación meticulosa, un diseño efectivo y una implementación rigurosa, con un enfoque en la evaluación continua y la adaptación a las necesidades de los estudiantes. La validación teórica y empírica demuestra la relevancia y eficacia del entorno virtual, garantizando que este proyecto no solo cumpla con las expectativas educativas, sino que también contribuya significativamente al desarrollo de competencias esenciales para el éxito en el mercado laboral.



CONCLUSIONES

La investigación ha cumplido con los objetivos propuestos, proporcionando un entorno virtual que no solo apoya, sino que también enfatiza en el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes, validando su eficacia para la aplicabilidad en el contexto educativo.

1. La investigación ha llevado a cabo un análisis exhaustivo de teorías educativas para el desarrollo de habilidades blandas en el contexto educativo. Este análisis ha revelado la importancia de un entorno que permita la interacción dinámica, la personalización del aprendizaje y el uso de recursos que faciliten la práctica de habilidades blandas. Este conocimiento ha sido fundamental para diseñar un entorno virtual que responde adecuadamente a las necesidades identificadas, asegurando que el entorno sea relevante y útil para los estudiantes.
2. El diagnóstico realizado revela que las habilidades blandas requieren de la atención en la comunicación efectiva, la colaboración y la resolución de problemas en los estudiantes de séptimo año de básica en la materia de lengua y literatura para interacción dinámica y la personalización del aprendizaje en el diseño de un entorno virtual.
3. El entorno virtual de aprendizaje diseñado integra características esenciales que facilita el desarrollo de las habilidades blandas. Las actividades demuestran que son pertinentes y efectivas fomentando positivamente en el desarrollo de las competencias deseadas en los estudiantes.
4. La validación del diseño de un entorno virtual mediante especialista se demostró que el desarrollo de la empatía, responsabilidad, el trabajo en equipo, adaptabilidad entre los estudiantes y docentes debe ser fundamental para un desarrollo integral, cumpliendo con uno de los objetivos clave de la investigación. Las percepciones recogidas ofrecen información para futuras mejoras y ajustes necesarios.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

El diseño del aula virtual nos ha permitido ajustar estilos de aprendizajes y ritmos, contribuyendo al desarrollo efectivo de habilidades blandas. Las herramientas de comunicación y colaboración integradas en el entorno virtual han sido efectivas para promover la interacción entre estudiantes. Esta facilitación ha sido crucial para el desarrollo de habilidades blandas relacionadas con la colaboración y la comunicación cumpliendo con las expectativas del diseño del entorno con un impacto positivo en el área de lengua y literatura.



La Universidad para todos





RECOMENDACIONES

Estas recomendaciones proporcionan una guía para futuras investigaciones y mejoras, asegurando que el entorno virtual de aprendizaje continúe evolucionando y proporcionando beneficios significativos en el desarrollo de habilidades blandas para los estudiantes.

- 1. Evaluación Continua y Mejoras Iterativas: Recomendación:** Implementar un sistema de evaluación continua del entorno virtual de aprendizaje mediante la recolección regular de retroalimentación de estudiantes y educadores.
- 2. Expansión del Alcance del Entorno Virtual: Recomendación:** Extender la aplicación del entorno virtual a una muestra más amplia y diversa de estudiantes para evaluar su efectividad en diferentes contextos educativos.
- 3. Desarrollo de Capacitación para Educadores: Recomendación:** Desarrollar un programa de capacitación para educadores sobre cómo integrar y utilizar el entorno virtual en sus prácticas pedagógicas.
- 4. Investigación de Impacto a Largo Plazo: Recomendación:** Realizar estudios adicionales para evaluar el impacto a largo plazo del entorno virtual en el desarrollo de habilidades blandas. **Justificación:** Evaluar los efectos a largo plazo proporcionará una comprensión más profunda de la sostenibilidad y durabilidad de los beneficios del entorno, lo que es crucial para validar su efectividad continua.
- 5. Incorporación de Nuevas Tecnologías: Recomendación:** Integrar tecnologías emergentes como la realidad aumentada (AR) y la inteligencia artificial (IA) en el entorno virtual.



Bibliografía

- ASAMBLEA NACIONAL. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- Barrera, L. A. (2020). *PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN*. Obtenido de Habilidades blandas e interacción profesional de los docentes Milagro Ecuador: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51779/Freire_BLA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Código de la niñez y adolescencia. (2003). *Ley 2002-100*. Congreso Nacional del Ecuador. Obtenido de <https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-C%C3%93DIGO-DE-LA-NI%C3%91EZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf>
- CONSEJO NACIONAL DE PLANIFICACIÓN (CNP). (2016). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Decreto Legislativo 0*. Montecristi: Registro Oficial 449 de 20-oct-2008. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Contreras, H. &. (2019). Ambientes virtuales formativos: una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista de Educación y Humanismo*, 24(2), 39-62.
- Convención sobre los Derechos del Niño. (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Corrales, C. J. (2020). La educación religiosa y los fines de la educación liberal. Análisis de compatibilidad. *Aporía. Revista Internacional de Investigaciones Filosóficas* 2019 (18):57-72 . doi:<https://philpapers.org/rec/CORLER>
- Espinoza Mina, M. A., & Gallegos Barzola, D. (2020). Habilidades blandas en la educación y la empresa: Mapeo Sistemático. *Revista Científica UISRAEL* , 7(2). doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.245>
- Ezcurra, A. (2020). Educación superior en el siglo XXI. Una democratización paradójal. Escenarios globales y latinoamericanos. *Revista Latinoamericana de Políticas Y Administración de La Educación*, 12, 113–127. doi:<https://revistas.untref.edu.ar/index>





- Farías Moreira, C. R., & Méndez Duran, J. H. (2023). Desarrollo de las habilidades blandas para el mejoramiento del desempeño docente. *Revista Social Fronteriza* , 3(3), 171 -184. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.7998873>
- Flores, D. K. (2023). Formación Docente en la Educación Intercultural Bilingüe: Estudio de caso en la comunidad rural indígena (Saraguro- Ecuador). . *Revista Vínculos ESPE*, 8(1), 61–71. . doi:<https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v8i1.3112>
- Gaibor, D. A. (2020). La tecnología educativa en tiempos de crisis. *Scielo* , 16(74).
- Gamero, M. E. (2019). Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. *Divulgare*.
- Guerrero, M., & Sánchez del Campo , M. L. (2019). Aprendizaje colaborativo en el sistema de educación superior . *Revista de Ciencias Sociales* , 25(2), 131-140.
- López López, L., & Lozano, C. (2021). Las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar* , 5(6).
- Lozano Fernández, M. M., Lozano Fernández, E. N., & Ortega Cabrejos, M. Y. (2022). Habilidades blandas una clave para brindar educación de calidad: revisión teórica. *Scielo* , vol.18 .
- Muñoz Sánchez, C., Manríquez Quiñones, F. A., Marambio Ibacache, G., & Pavez Córdova, P. (2023). Desarrollo de habilidades blandas en entornos virtuales de aprendizaje de la asignatura de Fisiopatología ocular. *evista Iberoamericana de Educación en Fisioterapia y Kinesiología*, 24(1), 1-10.
- Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos* . Obtenido de <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Ojeda, M. G. (2020). REFLEXIONES DE LAS REFORMAS CURRICULARES DE ECUADOR Y SU IMPLEMENTACIÓN EN LAS CIENCIAS SOCIALES PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO HISTÓRICO LOCAL EN DÉCIMO GRADO. *CIENCIAS PEDAGÓGICAS*, 13(2), 112–122. doi:<https://www.cienciaspedagogicas.rimed.cu/index.php/ICCP/article/view/247>
- ONU. (2024). *Agenda 2030 de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible*. Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>





- Parreño, C. M. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll . *Revista Andina de Educación* , 25-28.
- Rodríguez, S. (2018). *Breve evolución histórica de la educación en Ecuador* . DSPACE.
- Tapia, M. J., Lupaca, E. A., Turpo, C. F., Cateriano, A. E., & Calsin, A. (2022). Gestión educativa: dimensiones, factores y desafíos para la transformación de la escuela. . *Revista Revolución Vol. 4 Núm. 9* . doi: <https://doi.org/10.35622/j.rr.2022.09.008>
- Vicente, L. (2022). Estado del arte de las trayectorias investigativas sobre educación religiosa escolar en Hispanoamérica. *Franciscanum*(Vol. 64, Issue 177). doi:<https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA693304775&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=01201468&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon%7E4cd22a9b&aty=open-web-entry>
- Villacis Lizano, M., Moreno Genovés, M., & Benavides Lara, R. (2021). Entornos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje. “Un enfoque teórico para la educación superior”. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19). doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.230>
- Zepeda Hurtad, M. E., Cortés Ruiz, J. A., & Cardoso Espinosa, E. O. (2023). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>